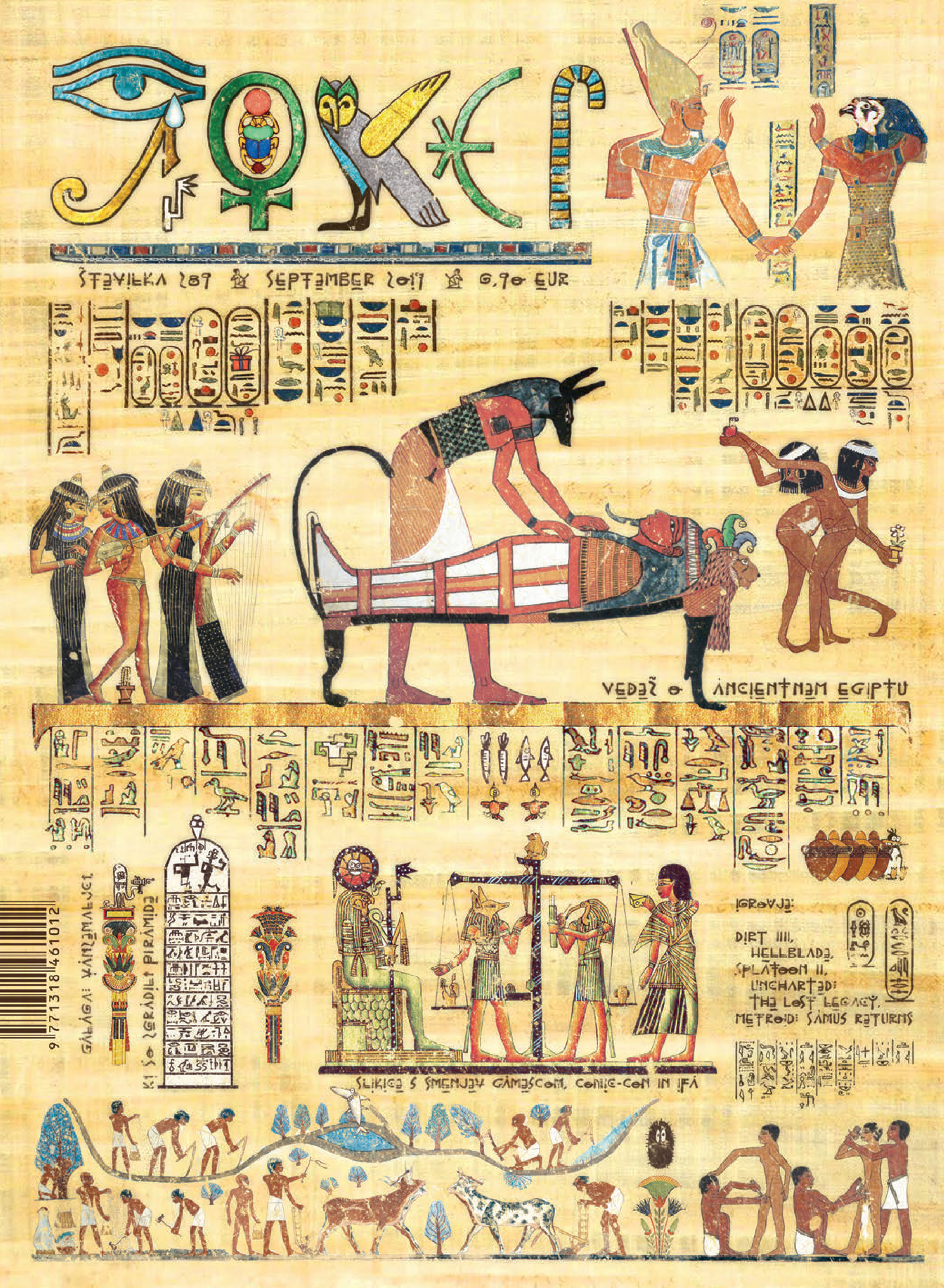

JOKER
ŠTEVILKA 289 SEPTEMBER 2017 6,90 EUR
VEDEŽ O ANCIENTNEM EGIPTU
GALAGA: VANZEMALJCI
KI SO ZGRADILI PIRAMIDE
IGROVJE:
DIRT IIII,
HELLBLADE,
SPLATOON II,
UNCHARTED: THE LOST LEGACY,
METROID: SAMUS RETURNS
SLIKICE S SMENJEV GAMESCOM, COMIC-CON IN IFA
9 771318 461012


#legendary
NVIDIA
Nova,
revolucionarna tehnologija
vodnega hlajenja.
GEFORCE GTX
FLUID
GAMING
GEFORCE GTX
RYZEN
RYZEN



KYRIE IRVING
NBA 2K18
NAVIDEZNA VALUTA
S TEMI CEKINI HITREJE NADGRADIŠ IGRALCA, KUPIŠ ZAVOJČKE ZA MyTEAM IN PODOBNO!
SOSESKA BO TVOJA
ŽE V PRODAJI
www.pegi.info
PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360 NINTENDO SWITCH STEAM POWERED
2K
NBA 2K18©2017 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Visual Concepts. © 2005-2017 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2017 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved. The "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. ©2016 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.

Joker RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 289
september 2017
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
LordFebo, Sneti

LUSTRATORKI
Anja Rupar, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

"Neko mi je ukrao biciklo, jer ga nisam dobro vez'o lancom!" Z Borinimi besedami sem že nekoč otvoril pisanje, a kaj, ko se mi je v zadnjih treh letih neprilika še nekajkrat ponovila. Pa nisem malomaren ali celo naiven, da nepriklenjeno kolo puščam na štacjonu čez noč. Ne, sunili so mi ga iz kletnih prostorov, priklenjenega na ograjo in za nameček iz avle naše poslovne zgradbe. GPS-ključavnice na žalost niso dovršene, zato sem vselej le soč-no preklinjal zlo srečo. Toda v zadnjem primeru se je razpletlo v mojo korist. Naša bajta ima namreč več kamer kot resničnostni šovi, zato sem si lahko brezsramno dejanje očitnega džankija ogledal z različnih zornih kotov. Dasi se od posnetka bradate pojave s kapuco nisem nadejal uspeha, je bila fortuna na moji strani. Organi pregona so opico prepoznali in jo prijavili. A kljub temu so bili obeti slabi, kajti zadetka niso našli, kolo je bilo zagotovo že v istem dnevu prodano naprej, njemu pa bržda ne bi bilo česa vzeti. Menil sem, da bo storilec dobil simbolično kazen, nakar bi ga lahko kvečjemu civilno tožil. Vendar me je razplet presenetil.
V naši zakonodaji obstaja postopek, ki se mu reče odložitev kazenskega pregona. To je izvensodno reševanje spora, v katerem se stranki soočita, omilita kriminogeno situacijo in doseženta pobot. Na tak način se ne jemlje časa sodišču, oškodovanec ima možnost uveljaviti svoje interese oziroma zahtevati odškodnino, osumljenec pa se izogne sodnemu pregonu, hudodelskemu dosjeju in kazni. Človek bi pričakoval, da se po tej poti rešujejo medsosedski odnosi, zmikavstvo v samopostrežbi, neplačevanje preživnine in slični manjši prekrški. Pomota! Zakon pravi, da postopek velja v splošnem za kazniva dejanja, za katera je predpisan zapor do treh let. Sem so vštete konkretne goljufije, povzročanje telesnih poškodb, premoženjski delikti in takisto kraje koles. Na žrtvi je, da tožilcu predlaga ukrep zoper storilca. Na izbiro so poravnava škode, plačilo dobrodelnega prispevka, opravljanje družbeno koristnega dela ali terapija. Sam sem kajpakda sem zahteval poplačilo, čeprav se mi je to glede na lopovovo nezaposlenost, odvisnost in sceloma zavoženo življenje zdela jalova terjatev. Ampak so ga podučili, da če ne plača, gre v keho.
Da bom dobil vrnjeno polno ceno za dva tedna staro odtujeno kolo, je v redu. Vseeno pa je nauk zgodbe po mojem zgrešen. Drzna tatvina, ki ni zanemarljiva, bo ostala namreč pred državo nekaznovana ter celo nevpisana v kartoteko. S tem se tveganje ob krajah koles, ženskih torbic, avtoradiev in najbrž tudi poceni avtomobilov drastično zniža. Če storilca dobijo, bo ta zgolj vrnil ukradeno, brez konkretnega odgovarjanja ljudstvu. Nadalje je taka razrešitev zavržen potencial za širše preganjanje kriminala, saj takile tiči kradejo zato, ker imajo pri roki odkupovalca. Uničiti bi bilo treba mafijo, ki poceni kupuje in nato preprodaja v Avstrijo ali Romunijo. A v mojem primeru opice narkomanske sploh niso pobarali, kam je kolo šlo. Sam sem sicer dobil majhno zmago, toda družba pri odlogih pregona zopet tovrstne storilce zgolj puši. Da bo bednik odplačal meni, bo brez bicikla ostalo pet drugih Ljubljančanov. ***LordFebo***

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Staroveška podoba na pročelju našega zvezka ima globlji pomen, kot ga vidi smrtnikovo oko.

Novi izzivi človeštva

Človeška civilizacija se je iz Kremenčkovih v kratkem času razvila v vesoljsko vrsto. Čeprav aktualni dogodki, kamoli polpretekla zgodovina, često ne pričajo o naši razsvetljenosti, lahko rečemo, da nam je v tretjem tisočletju nekako uspelo zaobvladati troje težav, ki so ljudi množično spravljale v zagroblje od pamtiveka: lakoto, epidemije in vojne. Teh jezdecev apokalipse kajpakda nismo uničili, toda zdijo se pod nadzorom. Resda civilistov, ki jih skupijo v spopadih na Bližnjem vzhodu, umirajočih za malarijo in tuberkulozo ter rahitičnih črnčkov v Sudanu statistika ne zanima. Toda dejstvo je, da mnogo več ljudi pomori sladkor kot smodnik ... da je število smrti od roke sočloveka občutno nižje od samomorov ... da epidemij kljub občasni lekarniško-medijski galami kratkomalo ni ... in da je McDonald's večji sovražnik naše vrste kot vse teroristične organizacije skupaj.

Seveda se da vsemu temu oporekati, češ, da je mir zgolj začasen, da nas lahko jutri preseneti svetovni izbruh ebole in da še vedno stotine milijonov živi pod pragom revščine. A resnici na ljubo je svetovna vojna Trumpa z Jong-unom malo verjetna, saj v jedrskem spopadu ne bi bilo zmagovalca in velesile spore rešujejo drugače. Boj proti bolezni je prav tako uspešen, kajti mikroorganizmi, dasi vse odpornejši, igrajo mutacijski srečelov, medtem ko se znanost ne opira na golo fortuno. Tudi lakota večjih razsežnosti je danes prej politična kot naravna. Podhranjenih je le par odstotkov Zemljanov, predebelih pa četrtina! Dejansko več ljudi umre zaradi prenažiranja kot stradeža. Ker v sosedu ne vidimo več neprijatelja, imamo založeno kajžo in se uspešno zoperstavljamo bolezenskim klicam, lahko človeštvo naposled črta boj za golo preživetje z vrha spiska del in nalog. Ter na dnevni red uvrsti nove cilje. Ena takih alinej je recimo neumrljivost.

Z razumom smo premagali troje jahačev iz Razodetja, zdaj želimo kljubovati še četrtemu, Smrti osebno. To se sicer čuje kot nenaravno bajanje, vendar ima podlago, ki jo zagovarjajo največji sodobni misleci. V onostranstvo ne gremo zaradi višjih sil, marveč zavoljo kapitalne tehnične napake, ki je posledica biokemičnih procesov. Na te znamo vplivati že sedaj, nanotehnologija pa bo dala neslutene možnosti. Podaljšana mladost ne bo prišla v kratkem, a zagovorniki so prepričani, da se je 150-letnik že rodil. Na vsak način drži, da Matildo odvračamo z vsakim medicinskim, farmacevtskim in kozmetičnim dognanjem. Vsepovsod potekajo raziskave, da bi teleščku dvignili rok trajanja. Tega namreč v dobršni meri narekuje tako imenovana Hayflickova meja, ki pravi, da so se naše celice sposobne deliti le okoli šestdesetkrat. Omejitev gre na rovaš propadanja telomer, vrhov kromosomov, ki kakor trak na vrhu vezalke ščitijo našo kodo. Znanstvenikom je z encimom že uspelo popraviti te koščke pri glodavcih, ki so nato izkazali mladostniško vitalnost. Ko bo vojska molekularnih robotkov sproti popravljala morebitne nepravilnosti pri delitvah DNKja, postane staranje vsaj zdravljiva, če že ne ozdravljiva bolezen.

Sočasno z organskim ohranjanjem našega fizisa poteka takisto razvoj nadgrajevanja. Tistemu z 'naravnimi' materiali pravimo bioinženiring in zajema od 3D-tiskanja tkiv do sprememb genoma v prid želeni barvi las, višji odpornosti ali dodatni okončini. Še večji korak v smer izboljšav dela kibernetika, oplemenitenje s strojnimi komponentami. Vseopravilne proteze, bionična očesa in umetni organi, kot jih vidimo v ZF-zgodbah, že obstajajo in bodo v doglednem času človeku omogočili več, kot mu je dala narava. Posledična dolgoživost, ako bo do nje prišlo, bo precejšen izziv za družbo, saj bo v kratkem času zahtevala spremembo v razmišljanju. Delovne dobe, pokojninski model, zakonski stan, šolski sistem, nasledstva, monarhije – veliko temeljev bo treba ob znatno podaljšanih življenjih spisati na novo. Nesmrtnosti sicer ne bomo dosegli, kajti še vedno nas bo lahko povozil vlak ali pojedel krokodil, toda zaobljuba 'dokler naju smrt ne loči' bo dobila drugačen pomen, ako se bosta dva morala gledati sto in več let.

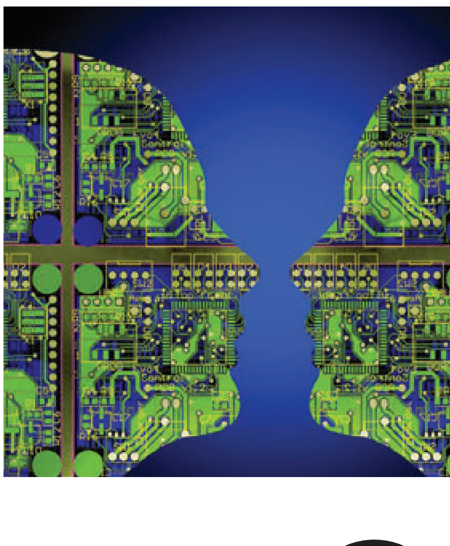
Marsikdo je zazrt še bolj v bodočnost in ubadanje s trhlim telešečkom, ki ga nadzorujejo možgani, jemlje kot konzervativno. Tehnika bi lahko nadomestila oboje. Bioinženiring človeškega duha je že v teku. Rečemo mu umetna inteligenca in ta že dlje časa ni več skriptan, predvidljiv skupek kode. Posredi so algoritmi, zvani deep learning, zato se neživost ves čas uči. Uči se o nas. Ničkolikokrat omenjeni SkyNet resda še ni pred durmi, toda arhitekti nevronskih mrež stremijo k iznajdljivosti in napredovanju ustvarjenih entitet. Ali bo superinteligentna koda pogruntala, da smo živa bitja neučinkovita poraba ogljikovodika, in nas dezintegrirala v kaj bolj smiselnega, je nemogoče predvideti. Vedežujemo lahko le skozi svoj model razmišljanja, ne vemo pa, kako utegne stvarstvo dojemati Shodan z žlahto. To je pokazal nedavni Facebookov chatbot, ki je tik preden so zaprepadeni pričujoči iztaknili kabel, razvil lastno jezikovno sintakso in prijavil: "you i i i i i everything else". Vseeno obstaja teorija proti prevladi strojev. Če bi vesolje uničevalske robote dopuščalo, bi se v milijardah letih nekje že pojavili in relativno naglo osvojili vse svetove. Moorov zakon je pač mnogo hitrejši od Darwinovega. Ker terminatorjev ni videti, je mogoče v sistemu varovalka, da do njih ne more priti. Tako kot kibernetika in stopetdesetletniki se bo tudi konkretna umetna inteligenca zgodila, o tem ni dvoma. Zaenkrat se nanjo spomnimo v navezi sovražnih tankcev v videoigri ali šahovskega programa. Toda v obliki samovoznih avtomobilov, robotskih vojakov, borznih algoritmov in spolnih sužnjev bo kmalu prevzela mnoge službe. Že zdaj samoučeča se koda piše haikuje, nadaljevanja Igre prestolov in filharmonične skladbe. Ter nam lajša življenje skozi osebne pomočnike, ki jih razvijajo vsa vodilna IT-podjetja. Ti nas presenetijo že dandanes, ko recimo sami inteligentno odgovarjajo na maile. Kaj bo šele ob desetletju osorej? Znabiti se bodo nekoč Google, Siri in Alexa v našem imenu sami od sebe dogovarjali za zmenke, barantali in volili. Neprestano motreči sleherni košček življenja nas bodo kmalu poznali bolj intimno kot kdorkoli in na kraju celo bolje, kot se sami. Strojna pamet nas s tem ne bo zasužnjila v slogu Matrice, nam bo pa s sprejemanjem pomembnih odločitev vzela vrednost.

* * *

Človeštvo je dolge milenije razvijalo obrambo zoper sovraga, se učilo o boleznih in izpopolnjevalo žetev. Vse troje je naravno, saj gre za troje postavk preživetja, s katerimi se ukvarja praktično vsako živo bitje. Futura pa nam namenja docela nov, nadnaraven izziv: boj za ohranitev človeškosti. V svetu pametnih naprav bodo množice ljudi izgubile na veljavi, saj družba ne bo več rabila ne proletarca ne soldata. Kaj bodo potemtakem počele milijarde neučinkovitih ljudi? Kako bo človek v daljšem in bolj brezdelnem življenju sploh našel osebno srečo? V naši družbi je edini kazalec napredka in razvoja neprestana gospodarska rast, kar samo po sebi ne prinaša večjega zadovoljstva prebivalcev. Skorajda obratno, prej večja pričakovanja. Če ta niso izpolnjena, je takoj kriza, če pa so, so občutki sreče v resnici kratkotrajni. A kot vse ostalo je sreča le občutje, pogojeno z biokemijo. Tosmernih lekov, legalnih ali prepovedanih, poznamo nemalo ...

Radoveden sem, kako se bo pričujoče razmišljanje zdelo čez dvajset let. Morda je vse skupaj brca v temo, kakor smo nekoč zvezdooko napovedovali leteče avtomobile in androide. V bodoče izzive človeštva je pač vpletenih veliko dejavnikov, od prezidujočega Beli hiši prek pretiranega množenja Zemljanov do zapika na Marsu. Vendar ni napačna pomisel, da bo prej opisano zoperstavljanje stvarniku terjalo svežo definicijo naše sorte. Izraz za božjega človeka, ki posega onkraj verjetnega, se že uveljavlja: homo deus. Ta koncept se v akademskem in človekoljubnem smislu bere zveličavno, toda v praksi bo civilizacijo, pravzaprav biološko vrsto, razdelil, kot ni bila vse od sobivanja sapiensa z neandertalcem. Naivno je namreč upati, da bodo zdravila proti staranju, bioinženirski posegi, nadgrajene sposobnosti in kibernetski udoti na voljo vsem. Božjeličniki bodo le Elizejčani, katerih prototip je Tom Cruise. Mar liberalizmu, ki predvideva enakost in pomembnost slehernega posameznika, bije zadnja ura.

David Tomšič





Blizzard bo odprl lastno e-športno areno
Tako veliki in premožni so postali Nevihtarji, da bodo 7. oktobra v Los Angelesu otvorili čisto svoje prizorišče elektronskošportnega udejstvovanja. Kakšna bo 'Blizzard Arena Los Angeles' videti, se še ne ve. Bo pa stala v okviru televizijskega kompleksa Burbank Studios in bo namenjena čimbolj spektakularnemu ter nemotenemu spremljanju živega dogajanja. V njej bodo nadzorna soba, prostori za vadbo, niz odrov in trgovina, katere roba se bo prilagajala aktualnim tekmovanjem. Najprvo bo to končnica razvojne lige Overwatch Contenders za bodoče profesionalce iz ZDA in Evrope, sledilo bo prvenstvo v Hearthstonu z nagradnim skladom četrt milijona dolarjev. Prenosa na naših televizijah se ne nadejaj.



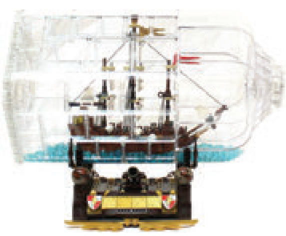
Steamu se je spipalo
PC-igranje je seveda obstajalo pred Steamom in bi gotovo še vedno. A brez tovrstnega žarišča, ki ga z Originom, Uplayem in ostalimi servisi posnemajo številni drugi založniki, bi stežko doseglo tak obseg. Steam ima 125 milijonov računov, 33 milijonov aktivnih uporabnikov dnevno in 67 milijonov igralcev mesečno. Za primerjavo: Sonyjev PS Network, ki povezuje PS4, PS3 in vito, ima slednjih 70 milijonov, Xbox Live pa 53. Od januarja lani se je Steamu pridružilo 27 milijonov ljudi, ki so na njem kaj kupili. Največ uporabnikov je Američanov s 34 odstotki pogače, sledita zahodna Evropa z 29 in Azija s 17. Koliko Valve zasluži, se ne ve, toda firma si odreže trideset posto od vsakega nakupa, ustanovitelj Gabe Newell pa je težak 4,1 milijarde dolarjev. S tem se na Forbesovi lestvici uvršča na 134. mesto najpremožnejših Zemljanov.

Noirovski Los Angeles prihaja vnovič
Pretekla generacija konzol je poganjala številne vsebinsko in mehansko vrhunske igre. Zato ne čudi, da mnogokateri ambiciozen izdelek predelajo za novo generacijo železnine in igralcev. Eden takih je prostomestna detektivka L.A. Noire iz leta 2011 (J215, 85), ki bo 14. novembra na voljo za playstation 4, xbox one in switch. Špil, ki je bil kljub navidezni podobnosti z GTAjem bolj štorijalno premočrten, se je proslavil s podrobnim prikazom Los Angelesa v poznih štiridesetih, z vzdušjem filma noir in z revolucionarno obrazno mimiko. Slednja ni rabila le grafičnemu učinku, marveč so bile izrazne poteze ključni element pri zasliševanju. Vse to bo sedaj moč užiti v 4K-podobi, z boljšimi teksturami in novimi koti kamere, v 40-evrsko ceno pa bodo vključeni vsi dodatni primeri iz DLC-paketov. Na PC izboljšane inačice ne bo, bodo pa lastniki HTCjevega VR-čebra veseli odvrtka The VR Case Files, ki bo za neznano ceno ob neznanem času prinesel sedem detektivskih preiskav, posebej prirejenih novemu načinu doživljanja. Počemu manko podpore za PS VR, povedo ne.



Nove legice so to

Kot pišemo v raportu s Comic-Cona, nas Lego tam ni presenetil s hudimi seti. A navdušencem so se Danci kmalu odkupili, saj so obelodanili nekaj zanimivosti za konec leta. Prvi izhajata iz programa Ideas, torej so si ju zamislili fani in podprla javnost: to sta ladja v steklenici in Voltron. Miniaturna, a podrobna karavela je sila privlačna legoidna sobna dekoracija, saj je ujeta v 'steklenico' iz prozornih plastičnih gradnikov. Bolj geekovski pa je robotolični velikan iz japonsko-ameriškega animeja Voltron. Reč je seveda modularna, saj se 'zaščitnik vesolja' sestavi iz petih levov in takrat meri v višino 40 centimetrov. A resnici na ljubo modelček nima baš legokockastega videza. Ker voltronske plastike ne manjka, je ob precej boljših zamislih gmajne odobritev za serijsko proizvodnja nenavadna. O datumu in cenah pa nič.





Ladjica v stekle ..., no, plastenki in Voltron sta najnovejši 'ideji'. Sestavijo jih domači ljubitelji, nakar skupnost glasuje in tisti z 10 tisoč všečki gredo pod Legov drobnogled. Naslednja runda bo spomladi.

So pa znane vse podrobnosti novega ultimativnega Tisočletnega sokola, že sedmega po vrsti, če ne štejemo miniaturic. Gromozanska škatla bo vsebovala kar 7541 koščkov, kar je znatno presežen prejšnji rekord, in bo ob izidu 1. oktobra stala prav tako rekordnih 800 evrov. Korelijska tihotapska tovornjača resda ne bo docela v sorazmerju s figuricami, kar so iz 10 K kockic realizirali neki navdušenci. Toda s 84 centimetri dolžine bo odlično rabila postavljaškemu namenu. Seveda so vključeni vsi notranji detajli, od kabine za štiri stričke prek skrivnega prostora za kontrabant do dnevne sobe z mizo za hologramski šah. Igranju oziroma piv-piv-pivanju po stanovanju pa desetkilsko plovilo ni namenjeno. Zanimivost nove izdaje je njena dvogeneracijskost, saj prideta vkup dva nabora figuric: Han, Chewie, Leia in C-3PO iz E05 ter sivolasi Han, Rey, Finn in BB-8 iz E07.



Novi preseratorski Millennium Falcon bo imel 7541 gradnikov, skorajda pol več od onega iz leta 2007. Tudi daljši bo 30 centimetrov. Kaj nam to pove? Da tale zdelana ladja v E08 gotovo ne bo šla po gobe.



Poleg Sokola je najbolj zanimiv napovedan SW-set tale BB-8, ki prav tako pride s plaketo. A simpatičnosti lego Wall-Eja zaradi pretirane kockavosti nima. Desno pa je Chewie, ena od novih velefigur.

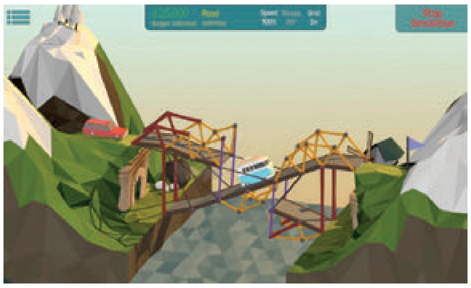
Nadalje je Lego predstavil še modelčke iz prihajajoče Epizode 8. Sem sodijo rušilec Prvega reda, uporniški bombnik, par hodcev in Kylov TIE-lovec. Vsa vojna mašinerija bo na velikem platnu gotovo videti kul, prav specialna pa v plastični obliki ne izpade. Kakšnega kvarnika v slogu temnosilnega Luka škatle ne pokažejo, razen morda črnega droida BB-9E, zlobnjaške variante prisrčnega oranžkota. Med napovedmi ni niti ene diorame, večjega prizora iz filma. Edini set, ki malce izstopa, je velik zbirateljski BB-8, tak s plaketo. Ampak kaj, ko je krogelni one nekam preveč 'kockast'. Vsekakor bo decembra na voljo še več kock The Last Jedi, med ostalim tiste ta visoke figure. Govori se celo o vojnozvezdni zbiralniški seriji stričkov in tetk v škrnicljih. Limanice!

Obeta se Nindientendo!

Igre in igrice neodvisnih proizvajalcev so po začetnem razmahu postale običajen del špilavske krajine, namenjen predvsem tistim z manj globokimi žepi in večjimi časovnimi omejitvami. Bum je v drugi polovici minuleta desetletja pomagal sprožiti Microsoft, ki je indiejance potreboval za utemeljitev spletne prodajalne Xbox Arcade, nakar se je do njih začel obnašati grdo. Štafeto je prevzel Sony, ki jih je nucal za večanje nabora iger za PS3 ... nakar se je začel do njih obnašati grdo. Tretji v vrsti je Nintendo, ki mu zdaj pridejo prav za krepitev softverske prezence switcha. Ta je že na dobrih petih milijonih in povpraševanje je velikansko; na Japonskem ga številni ne dobijo in sodelujejo v pravih trgovinskih loterijah, kjer ga lahko kupijo le izžrebanci. Neodvisniki pa s sodelovanjem z nenadoma prijaznimi Japonci (še pred tremi leti so bili bojda nemogoči) pridobijo obetavno platformo.



Desnohodna garbalka Wulverblade se bo še te jeseni odvila na sviču in PCju. Leta 120 se bomo v Britaniji sami ali v dvoje upirali rimskemu škornju. Podoba bo risankava, boj pa globok in brutalen.



Poly Bridge na računalniku že omogoča reševanje fizikalno puzlaste gradnje mostov čez vodotoke. Pravzaprav odlična izbira za prenosni sistem.

Nanjo so že postavili nekaj jako luštnih reči, kot so Snake Pass, Yooka-Laylee, Stardew Valley in Binding of Isaac, vendar se bo pritok 'nindiejev' še orenk okrepil. Že 21. septembra pride od strani gledana taktična streljanka Steamworld Dig 2, naslednje leto pa Super Meat Boy Forever in Travis Strikes Again: No More Heroes. Prvi bo nadaljevanje brutalne 2D-platformščine, ki je ime dobilo po možnosti vnovičnega preigravanja slehernega nivoja pod ŠE TEŽJIMI pogoji. Drugi pa bode odcepek čudaške, a v nekaterih krogih kultne 3D-pobijalnice, ki bo bojda precej drugačen od izvirnika. Nakar so tu vsaj še sodelovalno bojno čaranje Nine Parchments, risankasta breakdancevščina Floor Kids, avanturistično-miselna raziskovalnica Yono and the Celestial Elephants, golfistični erpege Golf Story in Morphies Law, v katerem velikani žrejo drug drugega in tako postajajo močnejši. Bore malo od tega bo sicer na razpolago le za switch, toda svežino zagotavlja že prenosna narava konzole!



Pozimi bodo svičarijanci dobili fin pikslast obrok, Dragon: Marked for Death. To bo akcijski frp, ki ga kleplje več avtorjev serije Mega Man.

Tudi Atari bo retrograden

Če je z malim NESkom uspelo Nintendu, bo menda tudi nam, so si mislili kravatniki v lasti legendarne blagovne znamke Atari in pristavili lonček k vročemu ognju obujanja mladosti. V bližnji prihodnosti kanijo na trg poslati drobno sobno konzolico z zunanjostjo nalik kultnemu sistemu 2600 oziroma VCS. Na razpolago bo v dveh inačicah, moderni črnikavi in taki z lesenimi elementi, ki cikajo na omenjeni atari 2600.



Na seznamu oživljenk sta tako starodavnica Centipede kot nadaljevanje Millipede, kjer je treba po natlačenem vrtu odstranjevati gibčno mrgolazen.

O notranjosti se ne ve še ničesar, le predvideva se, da bodo vanjo zapečene številne stare igrice, morda tudi za novejše sisteme, kot sta 5200 in 7800. Reč naj bi imela štiri USB-vrata za kontrolnike, utor za pomnilniško kartico in HDMI-izhod. Zanimivo je, da novodobni Atari (ki nima zveze s starim, saj gre za čisto poslovni odkup imena in licenc) namiguje, da bi znali za reč izhajati novi naslovi. Ob tem se širijo govorice, da bo napravica po moči konkurirala vsaj switchu, če ne PS4. Kakopak jih velja zaužiti z več ščepci soli.



Tale drkalica ni uradna, temveč licencirana. Je pa posebnost njena 'ročnost', saj je ostalo smetje, recimo od kineskih AtGames, sobno namizno.

Da znamka Atari komu slučajno ne bi ostala skrita, so mešetarji z zapuščino Bushnella in Tramiela potržili pravice za izdelavo dveh nazadnjaških naprav. Ob Božiču bodo trgovinske police bogatejše za ročni 'atari retro handheld' in namizni 'atari retro plug and play joystick'. Slednji bo v ohišju klasične Atarijeve palice, tiste črne z rdečim gumbom, tajil petdeset špilov za VCS, med njimi Yar's Revenge, Asteroids, Missile Command in Pong. Kje je ostal izvrstni HERO, ne vemo, pa tudi sicer seznam ni pretirano vznemirljiv, niti ni to prvi izdelek svoje vrste. Joystick bo imel na vrhu dodaten gumb in bo stal 30 evrov. Ročna izvedenka jih bo prišla 40, vsebovala bo taiste špile in jih kazala na 2,4-inčnem zaslonu, igrali pa jih bomo z drsnikom in dvema desni. Slika bo lahko šla tudi na teve, dočim bo štrom prihajal iz AAA-baterij, kar je res retro. Bo 'lesena' obroba spodaj dovolj, da bodo šli nostalgiki na limanice? V Sloveniji gotovo ne, kajti kar je bil 2600 za Amere, se pravi prvi masovni širitelj igralske kulture, je bil za nas ZX spectrum. Tega pa so že zadosti izkoristili in posilili njegovo rahlo animirano truplo.



Ataribox je pravzaprav videti kar opasen. Oblika je novodobna, medtem ko ga furnir na prednji strani povezuje s slovito preteklostjo. No, pri nas bi na plodna tla bržda bolj padel rezurektan računalnik 800 XL.



Jabolčni noviteti iphone 8 in X

Na septembrski jabolčnijadi so pokazali novo uro watch 3 z vdelanim LTE-modulom za samostojno pohajanje, apple TV s 4K-grafiko in trio novih ifonov. Iphone 8 ohranja enako formo, kot so jo imeli že 6, 6S in 7. Njegovo ohišje ima za današnje razmere precej široke robove in zlasti večjež zaradi zajetnosti izpade nekam hecno. Vseeno pa aluminijasto-steklena šasija ni ista. Drugačna zasnova je bila potrebna že zavoljo brezžičnega polnjenja. Zdaj, ko je to tehnologijo zagrabil Apple, se zna zgoditi premik in bodo mize in šanki naposled elektrificirani. V telefonu bije nova, tokrat šestjedrna srčika A11 bionic, ki je ponekod za polovico hitrejša od predhodnika, med drugim zavoljo nove grafične enote. Dasi številke ostajajo enake, so izboljšali tako zaslon kot zvočnike in kamere. Fotografija bo zato pridobila par novih funkcij, kot je neodvisno osvetljevanje obraza. Inženirji pravijo, da je nov aparat delan z obogateno resničnostjo v mislih, karkoli že to pomeni. Uradna splovitev je 22. septembra, s cenama 700 oziroma 900 evrov za plus.
Udarnejšo najavo je Tim Cook prihranil za konec. Govorice o tretji inačici s celopročelnim OLED-ekranom so se izkazale za pravilne. Tretjega novembra bodo namreč pričeli s prodajo 1150 evrov vrednega modela X (ime cika na desetletnico iphona), ki bo Samsungu pokazal, kaj resnično pomeni neskončen zaslon. Na površini, ki je centimeter in pol nižja od plusove, bo namreč večji, 5,8-palčen prikazovalnik od roba do roba, izsekan bo le zgornji del s tipali. Domačega gumba ne bo več, marveč bo temu funkcijsko rabil podrs navzgor, dočim bo odklepanje teklo potom razpoznave obraza. Prestižnež, ki ga bodo tržili v srebrni in črni, bo sicer vseboval enak silicij kot navadneža.

Slovenija brez lastne distribucije videoiger

Običajnega kupca zanimata cena in kakovost izdelka. A pogled v zakulisje je radovednežu zanimiv, sploh če se končuje neka doba. Prav to se je v minulih mesecih primerilo področju slovenskega videoigernega zastopništva, ki je bilo dvajset let razdeljeno med ljubljanski Colby in mariborski Videotop. A vremena se spreminjajo in trg za fizične izvode se je skrčil. Zaradi tega sta obe omenjeni podjetji sprejeli prevzemno ponudbo beograjske skupine ComputerLand. Ta zdaj na Balkanu razpečuje igre številnih izdajateljev, od EAja prek Bandaija do Capcoma in Disneyja. Tisto, česar nimajo oni, med drugim Ubi, WB in Nintendo, pa v Slovenijo vozi grška tvrdka CD Media. Zgodilo se je torej isto kot z distributerji filmov in strojne opreme, saj je vse romalo v sosednje države.
Po eni strani je novica tragična. Rojstvu Slovenije so sledili nadebudni podjetniki, ki so začeli v Podalpje uvažati tisto, kar smo dotlej videvali v tujih štacunah. Colby je recimo najprej deloval iz domače garaže in se nato selil v večje in večje prostore. Spomnimo se še CSCja ("Cepci Sami Cepci") in Ita Plus, ki sta sredi prestolnice prodajala videoigre. Ter seveda butika Mantis, ki je stregel še tako nenavadnim željam igrarskih sladokuscev, a je pred časom tihi konec storil. Toda po drugi plati je združevanje edini način, da majhni trgi dobijo normalne pogoje. Založniki namreč malim giricam postavljajo visoke nabavne cene. Mogoče bo zato kak špil odslej cenejši … ali vsaj ne dražji.

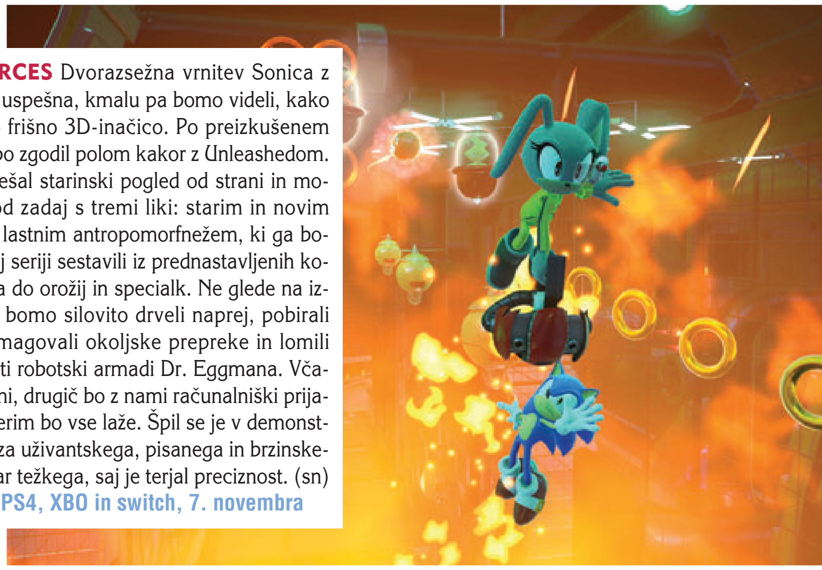




SPINTIRES: MUDRUNNER Simulacija ruskih tovornjakov po blatnih brezpotjih Spintires je bila precejšen fenomen letnika 2014. Špil sicer ni imel izpopolnjenih igralnih elementov, vendar si je nabral široko in še vedno živo skupnost. Zdaj je avtor Pavel Zagrebelnij našel resnejšega založnika in skupaj razvijajo igro z obliko. Vseeno bo Mudrunner bolj nadgradnja obstoječega koncepta kot nadaljevanje, zato bodo obstoječi lastniki deležni popusta. Še vedno bo šlo za precej svobodnjaško ritje s sovjetskimi stroji iz prejšnjega tisočletja po tajgah, tundrah in kar je še zauralske divjine. To pot bo vozil devetnajst, od traktorjev do vojaških tovornjakov 8x8, a nepoznanih znamk v slogu UAZ in Zil. Lade nive žal ne bo. Najmočnejša komponenta bo fizika, tako mehanska (amortizerji, pogonski sklop, poškodbe) kot tista od prirode (blato, voda, skale, drevesa). Bojevanje z ugrezom do podvozja bo tokrat bolj osmišljeno, recimo s prevažanjem tovora, prebijanjem na drugo stran gozda, prečkanjem reke, vlačenjem hlodov ali reševanjem. Sočasna blatna kopel z drugimi živci bo seveda omogočena. (lf) **Focus Interactive za PC, PS4 in XBO, oktobra**

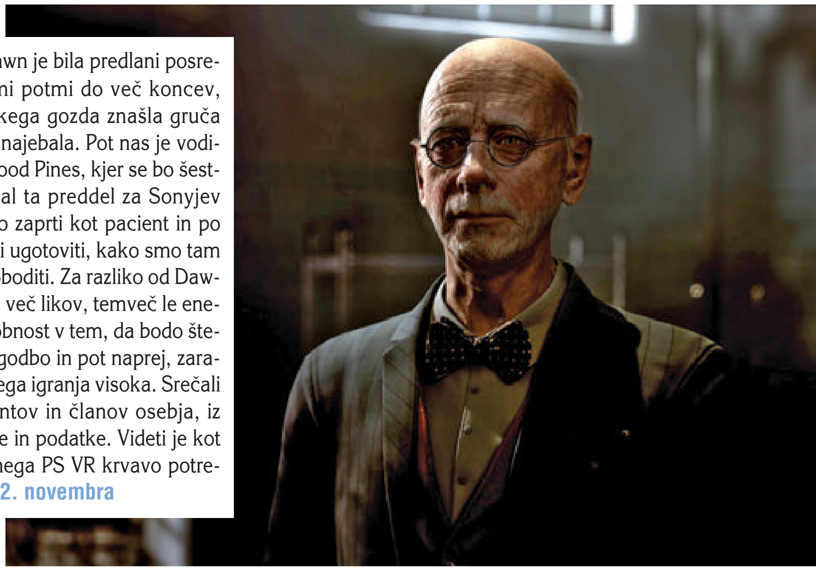


SONIC FORCES Dvorazsežna vrnitev Sonica z Manio je bila uspešna, kmalu pa bomo videli, kako bo z njegovo frišno 3D-inačico. Po preizkušenem sodeč se ne bo zgodil polom kakor z Unleashedom. Forces bo mešal starinski pogled od strani in modernejšega od zadaj s tremi liki: starim in novim ježevcem ter lastnim antropomorfnežem, ki ga bomo prvič v tej seriji sestavili iz prednastavljenih kosov, od telesa do orožij in specialk. Ne glede na izbiro junačka bomo silovito drveli naprej, pobirali prstane, premagovali okoljske prepreke in lomili kovinske kosti robotski armadi Dr. Eggmana. Včasih bomo sami, drugič bo z nami računalniški prijateljček, s katerim bo vse laže. Špil se je v demonstraciji izkazal za uživantskega, pisanega in brzinskega, pa tudi kar težkega, saj je terjal preciznost. (sn) **Sega za PC, PS4, XBO in switch, 7. novembra**





THE INPATIENT Until Dawn je bila predlani posrečena grozljivka z raznolikimi potmi do več koncev, kjer se je v koči sredi zimskega gozda znašla gruča mladih in po filmski tradiciji najebala. Pot nas je vodila v bližnjo norišnico Blackwood Pines, kjer se bo šestdeset let v preteklosti odvijal ta preddel za Sonyjev VR-čeber. V sanatoriju bomo zaprti kot pacient in po izgubi spomina bomo skušali ugotoviti, kako smo tam sploh pristali in kako se osvoboditi. Za razliko od Dawna ne bomo izmenično vodili več likov, temveč le enega iz prve osebe. Bo pa podobnost v tem, da bodo številne naše odločitve cepile zgodbo in pot naprej, zaradi česar bo vrednost ponovnega igranja visoka. Srečali bomo nemalo drugih pacientov in članov osebja, iz katerih bomo vlekli odgovore in podatke. Videti je kot precej normalen špil, kakršnega PS VR krvavo potrebuje. (sn) **Sony za PS VR, 22. novembra**

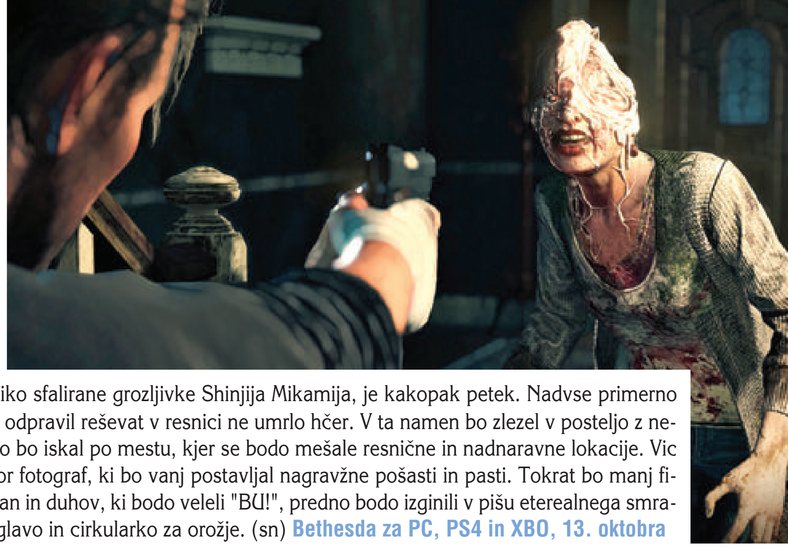


RACING APEX Fotorealizem in resnični emblemi niso pogoj za zabavno dirkačino. To vnovič dokazuje Racing Apex, ki nima ničesar od tega, a deluje izredno privlačno. Igrica bo poklon prvim poligonskim arkadam iz zgodnjih devetdesetih, zato bo grafika zanalašč malo ploskovna, enostavno senčena in brez naprednih učinkov. Na hitrico deluje kot Screamer, Ridge Racer ali Daytona USA, vendar tu ne bo šlo zgolj za športno dirkanje z odnašajočimi zadki, marveč bo vsebine mnogo več. Odločujoč element bo onesposabljanje nasprotnikov, čemur bodo rabili mitraljezi, metalci raket, granate in klasika, puščajoče olje. Trideseterica vozil bo ob neprilikah zanimivo razpadala, močan poudarek bo takisto na njihovem pimpanju. Vsak avto bo moč predelati za hitrost, ovinkarjenje in reli. Raznolikih okolij bo ducat in modusov nemalo, tudi razdeljen zaslon, duhec in celo naveza voznik-strelec. Tole je špil, ki dirkaču obeta! (lf) **Lucky Mountain Games za PC, PS4, XBO in SW, jeseni**





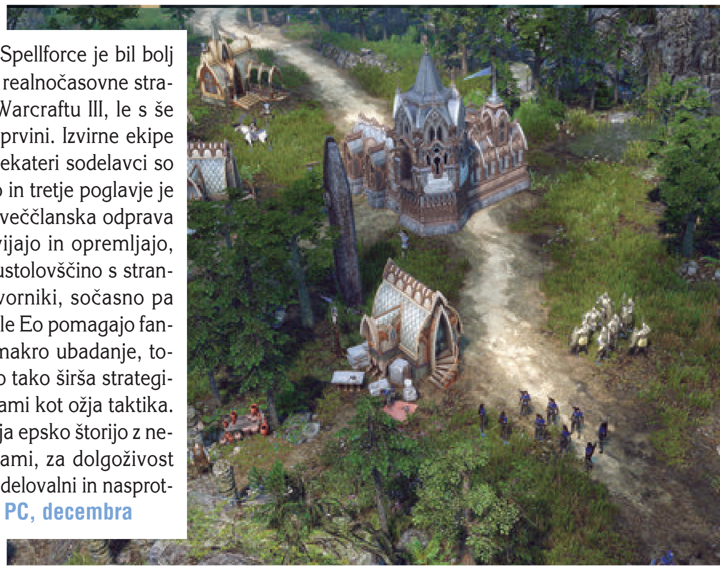




THE EVIL WITHIN 2 Trinajsti oktober, ko izide nadaljevanje zanimive, čeprav nekoliko sfalirane grozljivke Shinjija Mikamija, je kakopak petek. Nadvse primerno za vsebino, v kateri se bo detektiv Sebastian Castellanos tri leta po dogodkih v prvencu odpravil reševat v resnici ne umrlo hčer. V ta namen bo zlezel v posteljo z nekdanjimi sovražniki, kar ga bo že vnaprej miselno zaznamovalo. Vsaj delno nelinearno jo bo iskal po mestu, kjer se bodo mešale resnične in nadnaravne lokacije. Vic bo v napredni tehnologiji, ki bo povezovala ume oseb. Prek nje bo mesto nadzoroval nor fotograf, ki bo vanj postavljal nagravžne pošasti in pasti. Tokrat bo manj fizičnih nevarnosti in več psihološkega hororja. Obilo bo lažnih prehodov, izginjajočih soban in duhov, ki bodo veleli "BU!", predno bodo izginili v pišu eterealnega smradu. Ampak umanjkale ne bodo niti gnusne spake v slogu gmote odrezanih rok z babjo glavo in cirkularko za orožje. (sn) **Bethesda za PC, PS4 in XBO, 13. oktobra**

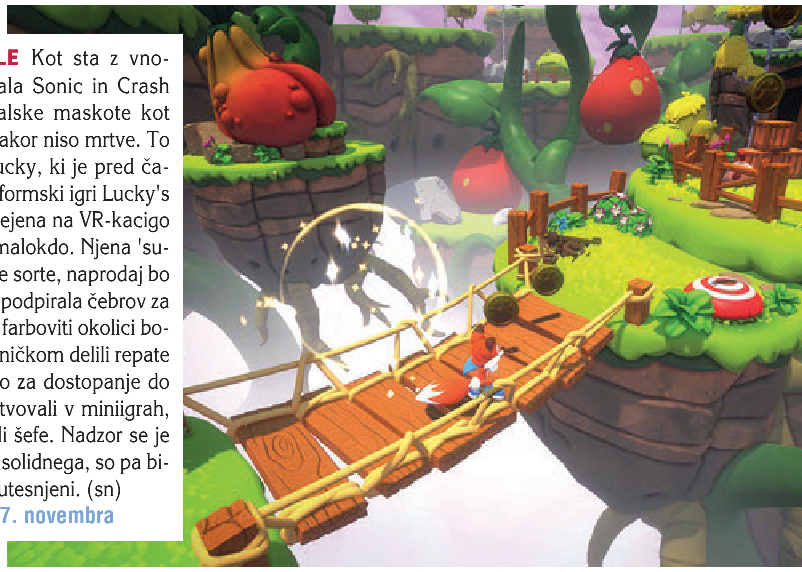


SPELLFORCE 3 Nemški niz Spellforce je bil bolj ali manj posrečena zmešanica realnočasovne strategije in igranja vlog. Slično Warcraftu III, le s še večjim poudarkom na slednji prvini. Izvirne ekipe Phenomic že dolgo ni več, a nekateri sodelavci so v Minkenu osnovali novo firmo in tretje poglavje je *samo što nije*. Šimelj je enak: veččlanska odprava raznolikih junakov, ki se razvijajo in opremljajo, gre na (pretežno bojevalno) pustolovščino s stranskimi kvesti, zakladi in sogovorniki, sočasno pa jim pri odkrivanju in čistki dežele Eo pomagajo fantazijske soldateske. Mikro in makro ubadanje, torej, pri čemer bosta imeli vlogo tako širša strategija z vplivom terena in formacijami kot ožja taktika. Trideseturna kampanja obljublja epsko štorijo z neverjetnimi vmesnimi sekvencami, za dolgoživost pa bo poskrbel še poudarjen sodelovalni in nasprotniški multi. (lf) **THQ Nordic za PC, decembra**

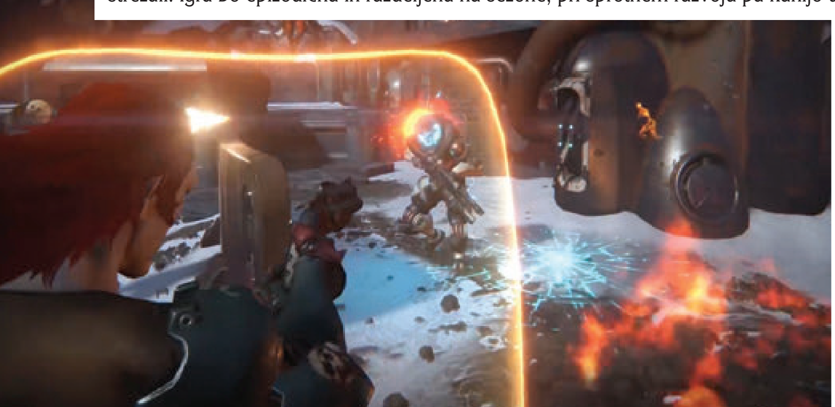


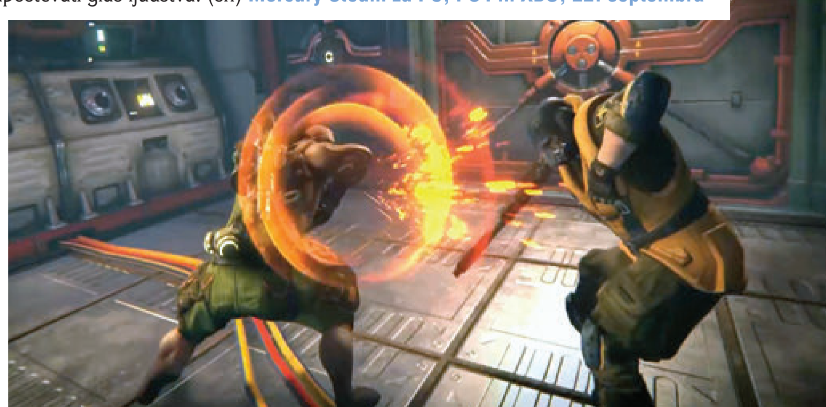


SUPER LUCKY'S TALE Kot sta z vnovičnim prihodom dokazala Sonic in Crash Bandicoot, luštkane živalske maskote kot protagonisti videoiger nikakor niso mrtve. To kani izkoristiti lisjaček Lucky, ki je pred časom že nastopil v 3D-platformski igri Lucky's Tale, vendar je bila ta omejena na VR-kacigo oculus rift in jo je izkusil malokdo. Njena 'super' izvedenka bo navadne sorte, naprodaj bo po polovični ceni in ne bo podpirala čebrov za navideznost. V risankasti, farboviti okolici bomo delili prisrčnim sovražničkom delili repate udarce, kopali pod zemljo za dostopanje do skritih predelov, se udejstvovali v miniigrah, precizno skakali in garbali šefe. Nadzor se je v demonstraciji izkazal za solidnega, so pa bili nivoji nekam majhni in utesnjeni. (sn) **Microsoft za PC in XBO, 7. novembra**



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET Zanimiva streljanka se nam bliža iz španskih logov, od ljudi, ki so naredili nove trirazsežne Castlevanie in Metroida. Raiderji so njihov samostojni projekt, na katerega stavijo veliko, med drugim lastne solde. Šlo bo za tretjeosebno streljačino, v kateri se bomo podali v temačen znanstvenofantastičen planet in tam obračunavali z nasprotno stranjo, naj bodo to dobričine ali plenilci. Vendar bo zgodba bojda dosti bolj kompleksna, kot dajejo vedeti stripovski liki. Sleherni junak bo imel različna orožja in veščine, a ne bo šlo za tipski hero shooter, ampak za samotarsko ali sodelovalno igranje proti računalniku s podrazličico, kjer se bo nekdo pridružil umetni pameti, ostali ljudje pa ne bodo vedeli, kdo je. Z razdalje bomo streljali in se skrivali za zakloni, od blizu pa tepli, se izmikali in prestrezali. Igra bo epizodična in razdeljena na sezone, pri sprotnem razvoju pa kanijo upoštevati glas ljudstva. (sn) **Mercury Steam za PC, PS4 in XBO, 22. septembra**







06. SEPTEMBER
DESTINY 2
ŽE NA VOLJO
16
www.pegi.info
BUNGIE
ACTIVISION
© 2017 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie, and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc. Published and distributed by Activision. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.





BIOMUTANT Gamescom ni postregel z dosti novimi velikimi titulami, zato je Biomutant tolikanj bolj izstopal. Šlo bo za tretjeosebno erpegejsko akcijado v pisanem odprtem svetu, s kakršnim imajo švedski razvijalci Experimental 101 izkušnje, saj so nekateri od njih delali na Just Cause. Vodili bomo rakunskega kosmateža, ki bo obvladal tako goloroko garbanje kot mečevanje in streljanje. V obračunih z risankastimi žvercami se bomo izmikali, prestrezali in protiudarjali. Uporabljali bomo lastnoskovana krepelca in tehnološke ter mutantske moči, na primer elektriko in zaledenitev. Kmalu si bomo izboljšali telo z robotskimi udi in krili, s katerimi bomo dosegli prej nedostopne predele. Takisto bomo vozili balon, čoln in robota ter izbirali med množico nalog. Raketni rakun, si to ti? (sn) **THQ Nordic za PC, PS4 in XBO, 2018.**





OGRE Leta 1977 je prišel na trg Ogre, ena prvih vojaških mikroiger, namiznih šesterokotnic manjšega formata. Posebnost igre je bila tudi v nesimetričnosti, kajti s široko soldatesko se je pomeril en sam gigantski tank. Ideja je razvila mnogo poizdaj in nadgradenj, štirideset let po izidu pa bomo prvikrat dobili računalniško različico. Zadeva bo torej poteznica na satovju nalik mnogim resnobnim vojaškim strategijam, le da bo eno stran predstavljal osamljen megatank, kajpakda s poudarkom na dvobojevanju z živim nasprotnikom. Ljubitelji namizne verzije, ki jih pri nas ni dosti, bodo veseli vseh originalnih enot, od vozil na zračni blazini prek artiljerije do več vrst ogrov. Moč bo igrati na strani Ameriške zveze ali Panevropske federacije, teren bo raznolik in vpliven, modusov pa cel kup. Pri razvoju sodeluje celo človeček, ki si je vse skupaj izmislil. Izdelovalci starinski grafiki navzlic obljubljajo silno privlačnost. (lf) **Auroch Digital za PC, 5. oktobra**





BATMAN: THE ENEMY WITHIN Prva Telltalova Batmanova pustolovščina, ki se je odvijala v sodelovanju z našimi izbirami, je bila simpatična in vsebinsko originalna. Druga petdelna sezona, katere nastavek je že na voljo, gothamske kronike pelje dalje. Čeprav je otvoritveni nasprotnik Riddler, bo imel glavno manijaško vlogo Joker, ki smo ga spoznali že lani. Vključena bo takisto Harley in zagotovo še kakšen obraz iz DCjeve galerije zlikovcev. Dogaja se namreč nekaj velikega, saj v mesto pride zloglasna agentka Amanda Waller. Interaktivnica kajpakda sledi poznani šabloni pogovarjanja, lahkotnega raziskovanja in boja ter vejenja rdeče niti, vnovič pa ima precejšnjo odrsko prisotnost civilni Bruce. Določene odločitve iz S01 se bodo odrazile v tej sezoni, recimo odnos s Selino in Alfredove poškodbe. Igranje pretekle štorije s Pingvinom in Dvo-ksihtom ni pogoj, je pa samoumevnost za ljubitelja Šišmiševih pustolovščin. (lf) **Telltale za PC, PS4 in XBO, od avgusta do decembra**

WARLOCKS 2: GOD SLAYERS Si je povprečni Warlocks vs Shadows zaslužil nadaljevanje? Poljski avtorji menijo tako in tokrat obljubljajo špil, kot se zagre. Pravijo, da so vzeli k srcu vse kritike špilavcev na rovaš prvenca in da bo tale od strani zrta coprniška 2D-razturačina boljša v čisto vseh pogledih. Utesnjene nivoje predhodnika bo nadomestil odprtejši svet z raznolikimi področji, monstrumi in šefi ter mesteci, koder bo moč čvekati in opravljati stranske naloge. Bogove je razjarilo, da so junaki ugnali senčna bitja, tako da se bodo to pot spopadli med seboj. Bojda se obeta ceneno-smešna štorija in ogromno copranja, tudi v tandemu s kolegi, tako na kavču kot po spletu. Na voljo bo več čarovniških poklicev, pribočnikov in opreme, svojemu magu pa bomo višali nivoje in izbirali poklicno specializacijo. Tudi v taverno bomo mogli na medico, saj popivanje vendarle pritiče igranju z ognjem. (kv) **PlayWay za PC, PS4 in XBO, začetkom 2018.**







IFA 2017

Z Alexo v eni in s pametno limonado v drugi roki **LordFebo** pogleda na berlinsko razstavišče, kjer sijejo veliki zasloni, se tresejo membrane, vrtijo propelerji in utripajo lučke.

Kljub odsotnosti revolucionarnih novosti in vnebovpijočih posebnosti je bila berlinska razstava uporabniške elektronike, ki se je odvila prve dni septembra, zelo živahna. Za razliko od zaprtega lasvegaškega CESa je IFA tipičen velesejem za gmajno, ki jo zanima poslednja 'osebna' naprava, po kateri skačejo škratje elektroni. To pomeni visoko tehnologijo v stilu računalnikov, televizorjev in telefonov, sledijo gromozanske hale pralnih strojev, opekačev, multipraktikov in ožemalnikov, na koncu pa pridejo še igrače, zdravstveni in športni pripomočki, električna vozila, robotske kosilnice in celo dildi. Daleč smo prišli od nacističnih začetkov 'Mednarodne radijske razstave' (Internationale Funkausstellung), na kateri se je Goebbels navduševal nad močjo tega medija.

Glede na današnjo širino vsebine je nemogoče govoriti o glavnem trendu. Kot že leta, hoče biti pametno vse, tja do zobnih ščetk, čeprav naprave oziroma njihovi programerji mnogokrat padejo pri osnovah bistrosti. Zato še vedno prihaja do takih bedarij, da 'Smart TV' z letnikom 2017 med gledanjem filma brez slabe vesti iznenada prijavi, da je na voljo sistemska nadgradnja, ki jo moraš nato potrditi ali odkloniti. S sličnimi neumnostmi znajo presenetiti tudi osebni pomočniki, ki se po novem iz telefonov in zvočnikov stvaritelja selijo na različne konce. Cortana, Alexa in Googlova tajnica bodo odslej dosegljive skozi hišne aparate ostalih proizvajalcev, celo v sesalnikih. Njihova pamet pa bo rasla. Še ena taka očitnost so bili vseprisotni VR-šlemi. Zanje je bil odgovoren Microsoft, ki je že lani določil smernice, po njih pa so zdaj domala vsi PC-izdelovalci pokazali svoje naglavnike. Toda aktivne promocije področja ni bilo, takisto ne osupljivih vsebin. Malo verjetno, da so si obiskovalci množično želeli čelade odnesti domov. Enako velja za številne robotke, med drugim LGjevega letališkega slugo, ki so se vozili naokoli. Zanimivi, toda zaenkrat ne baš uporabni.

Večina drugega hardvera je bila kakor vedno v znamenju izboljšav in postopnega razvoja brez večjih premikov. Tisoč in en kitajski 'hoverboard', kakor neumno pravijo tistim eno- ali dvokolesnim premikalom, ki lovijo ravnotežje, je neomembe vreden. Avtomobilisti so dogodek začuda zignorirali, zato po Berlinu niso vozile flote robotskih mečk in beemvejev. Televizorstvo ni predočilo nič novega, so pa tehnologijo kvantnih pik povzeli mnogi razstavljalci. Zdaj imajo vsi razen Samsunga OLED- in QLED-modele. Dronov se je trlo, a so bili brez izpostavitve vrednega preboja. Tistih samostojnih, samosledečih selfie-frčal ni in ni. Tudi proizvajalci bele tehnike kljub večletnim slikovitim obljubah še vedno niso pogruntali, kako bi se hladilnik zavedal svoje vsebine in jo sporočal na mobilnik. IFA je itak bolj razstava tehnike, ki se bo prodajala v četrtem kvartalu, medtem ko so frišne ideje in revolucionarni koncepti praviloma rezervirani za januarski CES.

VELIKI LGJEVEC

Tudi ta drugi Korejec ima linijo premijskih večježev, imenovano V. Doslej na naših koncih niso bili razširjeni, z novo verzijo bo baje drugače. Z V30 želijo pridobiti tiste, ki marajo za večje zaslone, pa jih pisala in jabolka ne zanimajo. Onegaj sledi trendu povišanega prikazovalnika z oglatimi vogali in zaobljenimi robovi ter minimalnega okvirja. S šestimi OLEDnimi palci daje nekaj več slike od G6 (in manj od note 8), a je od njega večji le za tri milimetre. Predvsem pa je močnejši, saj ga poganja snapdragon 835. Fon nima nepotrebnosti v slogu stilusa ali predhodnikovega dodatnega displejčka. Namesto tega so vdelali same koristnosti: stično polnjenje, slušalčni vhod, vodotesnost, glasovno odklepanje, dvoje različno širokih očes ... Predvsem dodatna širokogledajoča kamera pride res prav pri turistični fotografiji. Bo ta dodana vrednost upravičila 900 evrov, kolikor staneta bolj proslavljena S8+ in iphone 7, oba z uveljavljenim ekosistemom?



SAMSUNGOVI ZAPESTNICI

Za nekoga, ki tako pripravo nuca, je lanski samsung S3 čisto posrečena pametna ura. Zdaj so Sečani predstavili 350-evrski športni odvrtek gear sport. Na pogled sta okrogla displejčka z vrtljivim robom neločljiva, a novinka je modra, kanček manjša in tanjša ter z ožjim gumijastim paščkom. Srčno zaznavalo in GPS sta seveda privzeta, nadgrajen pa je softverski del, ki samodejno prepozna aktivnost, teži ob lenobi, motri spanje, spodbuja pitje in sprašuje za hrano. Ekskluzivno sta naloženi plavalna aplikacija Speedo in Spotify, ki omogoča direkten prenos muzike v uro. Ta nato melodije pošilja brezžičnim slušalkam, zato fon na teku ni potreben. Gear sport je seveda zaokrožena pametna ura z vsemi drugimi fičri, od sprejemanja foničnih notifikacij do stotine aplikacij. Ožji fizkulturni pak rabi 200-evrski fit 2 pro, nov rod športne zapestnice z ukrivljenim zaslončkom. Ta kot predhodnik ob pomoči



GPSa in tipanja srca spremlja aktivnost ter pretaka glasbo, dočim je letošnji dodatek večja pripravnost za plavanje. Med drugim zmore potopitev 50 metrov globoko. Aja, pa v dveh dimenzijah pride, kar bodo najbolj pozdravile punce. Vse letošnje Samsungove zapestnice delujejo z drugimi mobilniki.

SONYJEVA VSENAMENSKA KAMERČICA

Velika sejemska najava je bila Sonyjeva črna škatlica RX0, ki je videti kot neposredna konkurenca go proju. A to v prvi vrsti ni akcijska kamera, marveč polprofesionalen multipraktičen onegaj. Zajema s 15-milijonskim tipalom velikosti enega palca, kar pomeni zelo razločno sliko. Pri tem omogoča rafal šestnajstih fotografij na sekundo ali 240-sličične filmčke v 1080p, ki dajo desetkrat upočasnjen posnetek metuljevega leta ali ejakulacije. Objektiv je fiksen 24-milimetrski (ožji od goproja) in goriščnica f/4. Začuda nima mehanskega stabilizatorja, zato je za dronsko rabo obvezen gimbal. Prav tako čudi odsotnost samostojnega snemanja v 4K. Ultravisoka jasnina je možna le z zunanjim rekorderjem. Proizvajalec dejansko cika na filmarje in ne na adrenalinske odvisneže. Temu je namenjeno tudi enostavno sodelovanje več kamer, recimo za matrične učinke. Kdo ve, če bo napovedana cena 800 evrov prepričala amaterske režiserje.



ACERJEV RIDIKULOZNI PC

Davno v prejšnjem stoletju smo imeli v Jokerju niz PC-nakupovalnih člankov Fotr posluš, v katerih smo glede na zajetnost atkove denarnice oziroma darežljivosti svetovali konfiguracije. No, Acer zadnje čase izdeluje mašine za kategorijo preseratorskih fotrov. Tak je lani naznanjeni 8-kilski 'prenosnik', letos pa so sinovom šejkov in gangsterjev ponudili sobni igričarski računalnik predator orion 9000. Slednje število najbrž označuje ceno, kajti v hotnem ohišju so ekstremni intel core i9 z 18 jedrci, kvartet radeonov RX vega ali SLI-tandem geforcov 1080Ti, bilijoni bajtov za skladiščenje celotnega interneta in napredno vodno hlajenje. Zraven take bogatije seveda sodijo 34-palčen nadširok Acerjev zaslon in vsa druga prese/datorska periferija, ki jo dotična tajvanska znamka ponuja. S tako mašino imaš mir za vsaj pet Call of Dutyjev.

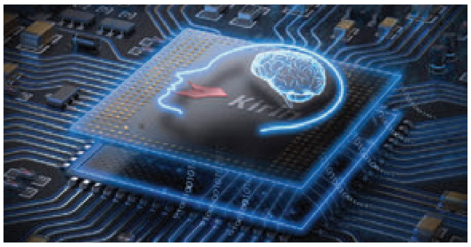


LENOVA NAGLAVNIK

Večina PC-blagovnih znamk, od Asusa prek Acerja do Della, je povzela Microsoftov referenčni dizajn naglavne inštalacije windows VR, zato razlik med opravilnostjo vsaj v prvi generaciji ne bo. Gre seveda za nesamostojno, na računalnik priključeno periferijo. Vsi modeli bodo ob jesenskem izidu imeli zaslončka 1440 x 1440 za vsak uč, približno 110-stopinjski zorni kot, orientacijo po prostoru potom zunanjih kamer in gibalna kontrolnika. Platforma je združljiva s prihajajočo nadgradnjo Oken in seveda z obstoječim Steam VRom, zato bo mogoče užiti veliko večino izkušenj in iger, izdelanih za rift ter vive. Razlike med proizvajalci bodo zvečine v dizajnu in ergonomičnosti. V tem oziru se nam najbolj dopade Lenovov explorer, ki med drugim omogoča dvig vizirja, zato za skok v resnično resničnost ni treba snemati celotne priprave. Namignjena cena je – tako kot od ostalih – 450 evrov. Na žalost so bile sejemske demonstracije bedne, zato nismo mogli preizkusiti ne natančnosti določanja položaja v sobi ne 'mešane resničnosti', ki jo tako zelo poudarjajo. Microsoft namreč skozi svoj projekt Hololens dela na augmented realityju, obogatitvi videnega, kar naj bi skozi kamero ponujale tudi te čelade. Zaenkrat le v obljubah.



HUAWEI Z NAJBOLJŠIM MOBILNIŠKIM ČIPOM



Če gre verjeti, je Huaweijeva najnovejša mobilna čipovna rešitev kirin 970 najjača tovrstna urica na trgu, naprednejša od snapdragona 835 in Samsungovega exynosa 8895. Neposrednih primerjav ni in prvi telefon, mate 10, pride šele oktobra, toda inženirji omenjajo "do 25-kratno pohitritev ob 50-kratni učinkovitosti." Srce sicer ostaja poznana armova arhitektura A73 s štirimi hitrimi in štirimi počasnejšimi jedri ter 12-jedrnim grafičnim čipom. Toda skupek, zložen v 10-nanometrski tehnologiji, vsebuje 5,5 milijonov tranzistorjev, kar je dva mega več od konkurence. Presežek gre na rovaš poganjanja umetne inteligence, zato Kitajci pogruntavščini pravijo nevronska procesna enota. Po njihovem je AI v telefonu prihodnost in bolje je poskrbeti za lokalno računsko moč, kot furati osebne pomočnike iz oblaka. To najbrž pomeni, da Huawei pripravlja konkurenco Googlovemu asistentu in Siri. Huawei misli resno z idejo, da v roku nekaj let postane vodilni fonični razvijalec.

SEGWAYEVA NOVA SAMOURAVNOTEŽNIKA

Izumitelj Dean Kamen je s segwayjem, prvim premikalom, ki samo od sebe lovi ravnotežje, naredil kar revolucionarno reč. Pred kratkim so njegovo firmo kupili Kitajci in kaj kmalu pod blagovno znamko Segway prideta dva nova skuterčka, minilite in miniplus. Oba bosta manjše sorte vozilci brez ročnega držala, a še vedno to ne bosta ceneni igrači, kakršne srečujemo tudi na slovenskih pločnikih. Z brzino 16 km/h in dosegom okoli 20 kilometrov bo manjši model namenjen najstnikom, večji pa bo zmogel 20 na uro in 30 dosega. Miniplus ima še zvočnike, nastavek za 360-stopinjsko kamero v držalu, povezavo s telefonom in zanimiv fičr, follow mode. Ko bo lastnik na lastnih nogah, mu bo vozilce prek zapestnice samo od sebe sledilo. Čeprav se obe zadevi pripeljeta v štacune še letos, cen še niso objavili. Nizke zagotovo ne bodo.



Gamescom 2017 v srčiki igranja



21. do 25. avgust. Rekordnih 350 tisoč obiskovalcev z gamersko vročico v srcih. Takisto rekorderskih devetsto devetnajst razstavljavcev. Nepregledno število iger in igric. Novitete, raritete, staritete. Cosplay, figurice, majice. Prerez otvoritvenega traku pod škarjami Angele Merkel. Würste, Kölsch. In nekje med vsem tem na smrt zdelani, a nasmejani **Sneti**.

Kelmorajnski hadž ali romanje v Köln, milijonsko 'prestolnico' zvezne dežele Severno Porenje-Vestfalija, je za zagretega evropskega ljubitelja videoiger obvezno vsaj enkrat v življenju. Kratkomalo treba ga je videti, okusiti, izkusiti. Orjaško razstavišče Kölnmesse se v drugi polovici avgusta za slab teden do roba napolni s hardverom in softverom, ki nam lepša vsakdan in mu občasno da smisel. Prisotni so malodane vsi največji izdajatelji in proizvajalci, od Sonyja, Nintenda in Microsofta prek Nvidie do Electronic Arts in Ubisofta. Plus kakopak vojska agencij, posrednikov, neodvisnikov, trgovcev, javnih uslužbencev, poročevalcev, strežajev ... Gamescom ni le eden od smenjev, to je čisto zares največji igričarski sejem na svetu!

"For the gaming horde!"

Biti del tropa, ki se že prvi dan privali nad sejmišče, je skrajno vzdušno. Kljub širjenju gaminga v vse pore družbe so to večinoma najstniki in mladi odrasli moškega spola. A vmes je nezanemarljivo dosti parčkov, starčkov, familij, otrok in punc. Ni le puhlica, da na tem področju vsak nekaj zase najde, naj bo to fonični Candy Crush Saga za pet minut na vlaku ali šestkrat zapovrstjo celonočna seansa Overwatcha na ultimativnem peceju. Tako pač je v normalnih zahodnih državah in Nemčija je špile resnično objela z obema razsvastikanima rokama. Prekrasno je torej biti del enako misleče množice, ki se vali zlasti v velike razstavne hale s 'štanti' renomiranih proizvajalcev. V poltemi, ki jo režeta neon in laser, je moč prav tu doživeti ključne naslove aktualnega igroleta, kajti Gamescom je za razliko od junijskega E3ja v Los Angelesu smenj preizkusa in ne napovedi. 'Tiskovne konference' so manj spektakularne in ponudijo manj velikih novosti. Američani so zvečine zaprti za javnost, delujejo v dobro poklicne srenje in stavijo na prve obelodanitve. Švabi pa tisto, kar je bilo pokazano v Mestu angelov, dajo na otip. Si se slinil ob filmčkih in besedah o Assassin's Creed Origins, Call of Dutyju: WW2, Destinyju 2, Super Mario Odysseyju, Fifi 18, Gran Turismu Sport? V Kelmorajnu se ti ponudi prilika, da našteto stestiraš.
Sicer moraš za ta privilegij običajno dolgo čakati v vrsti, na nekatere titule uro ali dve, zaradi česar je s sabo fino imeti zložljivo stolico ali prijatelja z mehkim wampom. Ali ni ga čez vzhičenje, ko med prvimi na celini igraš tisto, kar najteže pričakuješ in kar je predmet poželenja milijonov. S tem, da je to tu resničen preizkus, ne kot na avtosejmu, ko pleh samo pošlataš in kvečjemu sedeš vanj. Če se ti po stanju v vrsti tresejo fotelja vajene noge in ti kruli po želodčku, si lahko privoščiš sendvič za petaka ali kitajski futr za trikrat toliko, nakar preplačano použiješ ob zidu na ploščadi med halami ali na osončeni simulaciji plaže. Le ne pojdi nato v 'prostore za družino in prijatelje', da te ne potegne tamkajšnje dogajanje. Moč je skakati na trampolinu, voziti kartinge in si na glavo povezniti starodobno VR-čelado, kar more znatno pripomoči k slabosti. Tega nočeš, kajti dnevna karta velja okrog 15 evrov, špilov pa je toliko kot skodelic slabe nemške kave po hotelih, ki so za časa Gamescoma polni do roba. Zlet igrarjev metropoli pač nosi zlata jajca, napaja turizem in ustvarja ogromno dodane vrednosti. Med drugim tedi po mestu postavijo več odrov za brezplačne koncerte žurerskih izvajalcev. Zato se Kölle, kakor mu rečejo domačini, na vse kriplje trudi, da se prireditev ne bi preselila v konkurenčni Berlin. No, naslednje leto bo tam kot doslej, takisto od 21. do 25. avgusta. Če še nisi bil, si kmalu rezerviraj čas, čumnato in čutaro. Igrobogovi tako hočejo!

Posebna kasta

Novinarska izkušnja, kakršne sem deležen sam, je drugačna. Ne prav bajeslovna vstopnica 'press' je dosegljiva z medijsko registracijo, pri čemer je treba odgovornim poslati primerek svojih objav. Nemci so glede tega natančni, kot veli narodni sloves, toda glede na količino samostojnih blogerjev, furačev kanalov na YouTubu in podcasterjev, ki jih vsakoletno srečujem, kriteriji ne morejo biti prav visoki. Z 'mediakarte' dobiš pravico do udeležbe na prvem uradnem dnevu Gamescoma, namenjenem sedmi sili in poslovnežem. Vse dni vstopaš pri posebnih vratih in lahko hodiš tudi po običajnih halah, a prava lastnost tega multipassa™ je, da z njim neovirano prideš v ločeni, zaščiteni poslovni predel, kjer je vzdušje bistveno drugačno. Tu imajo razvijalci in izdajalci umirjene štible, koder posedajo avtorji in njihovi zastopniki ter demonstrirajo svoje igre.
To niti ni tako glamurozno, kot se čuje. Ko prideš na sestanek, za katerega si se običajno dogovoril vnaprej in včasih na licu mesta (večja kot je firma, manj je slednje verjetno), te hostesa popiše in odvede v sobico s še kakega pol ducata





Köln je urejeno, turistom privlačno mesto, od številnih znamenitosti na čelu z razvpito gotsko katedralo do razgibanega nočnega življenja. A številni ga ne bi izkusili, če ne bi bilo Gamescoma. Letos je prireditev otvorila zvezna kanclerka Angela Merkel, tudi zaradi bližnjih volitev, saj je to dober način za približevanje mladim. "Hmm, a takole se obrača traktor?! Ich probiere sofort!" si je mislila ob Landwirtschafts Simulatorju za PS4.





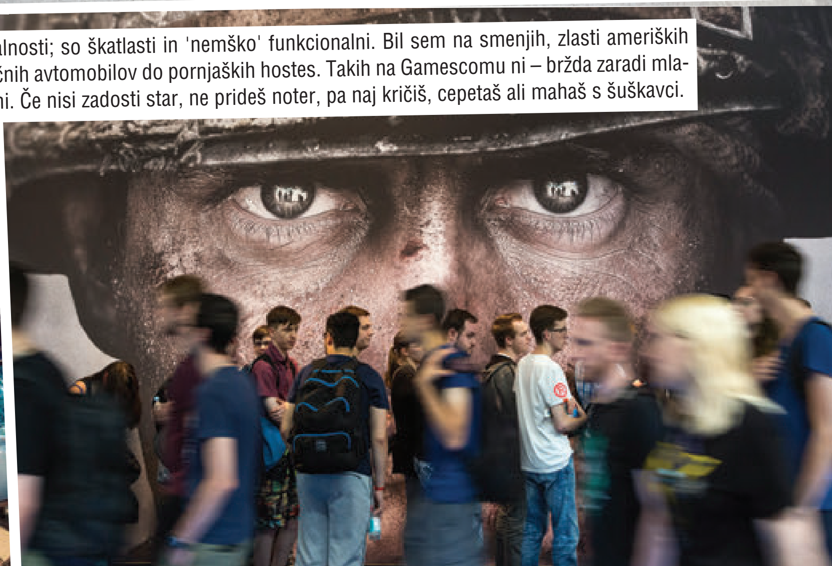
Večurno stanje v vrstah se obrestuje, ko naposled stopiš pred želeno igralno napravo in se v družbi bratov po škratu elektronu zatopiš v pričakovano igro. Naj bo v manjših prostorih, kot je z značilno zeleno osvetljeni xboxov na levi, ali v čisto pravih arenskih ogradah s stotinami ekranov. Vsled ogromnosti hal je bazdljivosti presenetljivo malo.





Cosplay je v Švabolandiji resna obstranska dejavnost in med običajno odeto publiko se sprehajajo številni preoblečenci v like iz najrazličnejših igric. Tako amaterski kot profesionalni, ki so dejansko hodeči oglasi. Dragonball je klasika in Sea of Thieves novinec, vamp pa sem si podrgnil še ob stormtrooperja, Tracerko, Yennefer in Geralta, Hearhstonovega škrata in animejske čudake. Japkultura je v Nemčiji fejst razširjena.





Razstavni prostori po dizajnu vobče niso višek ustvarjalnosti; so škatlasti in 'nemško' funkcionalni. Bil sem na smenjih, zlasti ameriških pred mnogo leti, kjer je bil eksces bistveno večji, od močnih avtomobilov do pornjaških hostes. Takih na Gamescomu ni – bržda zaradi mladine, ki je po letih strogo ločena z barvnimi zapestnicami. Če nisi zadosti star, ne prideš noter, pa naj kričiš, cepetaš ali mahaš s šuškavci.

novinarjev oziroma 'novinarjev'. Tam razvijalec ali PR-oseba ob fimčku odžebra naučeno besedilo o igrici in omogoči praktični preizkus. Kakovost dotičnega niha od tega, da nekje stojiš tri minute in ti že težijo, da nehaj, nakar te brez besed porinejo na hodnik, do tega, da lahko iz udobnega sedeža osebno komuniciraš z glavnimi izdelovalci. Tako sem se dlje časa pogovarjal z Jonom Harom, avtorjem Sociable Soccerja in starega Sensible Soccerja, ter se rokoval s Hearthstonovim šefom Benom Brodom. Po koncu ponekod dobiš uporabno darilo in možnost jedeža & piježa pri zasebnem šanku. Na ta način se je moč nažreti ko prase in se ogniti oderuškim cenam restavracij s sušijem, ki v poslovnem predelu strežejo biznismenom. Za nekatere je to le odskočna deska do večernih zabav, ki jih organizirajo številni izdajatelji, da bi zmedili (in zmedli) svoje stranke. No, jaz sem paladinsko zapisan neodvisnemu raportiranju bralstvu. In normalnemu preživetju naslednjega dne, kajti maček je nezaželen spremljevalec, če od devetih zjutraj do sedmih zvečer begaš od enega sestanka do drugega in imaš namesto nog le še dvoje skelečih špagetov s platfusom.

Paša za oči in tipala

Kljub udobju ugodno klimatiziranih poslovnih hal sem iz njih pogosto odhajal, da bi se nadihal pristnega švabskega švica in preveril atmosfero. Ta je bila seveda proper. Ključna beseda, ki zajame razstavne prostore, je 'velikost', in tu je kraljeval Blizzard z naravnost titansko površino. Ominiozno zelena grajska kulisa za World of Warcraft, prostran plac z ducati računal in konzol za igranje Overwatcha, posnetek škratje krčme z lesenimi mizami in kaminom ter spotegnjen oder za napovedi so zažgale domišljijo vsakogar, ki čisla nevihtniško loro. Electronic Arts si je pod strop obesil X-winga, da bi spodaj huleči se temnodušneži občutili mogoto Rdečega škvadrona, dočim se je dalo pri Warnerju usesti na prstansko pošast iz Shadow of War.
Ubisoft je imel kakor Blizzard naravnost epsko količino mašin za igranje Far Crya 5 in lasten predel so si izborili neodvisniki z vseh vetrov. Svoje so doprinesli tudi hardveraši, ki sicer niso poskrbeli za kakšne večje najave; stegnili so se nekako do HPjevega prenosnika omen X za profi gamerje in Samsungovega 49-palčnega gaming monitorja QLED s superširokim razmerjem stranic 32 : 9. Nvidia je v ospredje pehala pecejevo inačico Final Fantasyja XV v najvišjih mogočih ločljivostih, ki bo očitno zapisana lastnikom kartic iz zelenega tabora. Pri Samsungu so ljudi med zrtjem reklamnih filmov premetavale hidravlične klopi. Gigabyte pa je omogočil preizkus resne dirkačine Project Cars 2 z VR-čelado. Žal niso pripeljali afterburnersko ritajoče kabine, s katero so izzivali bruhico na drugih smenjih, temveč so šoferji ždeli na nepremičnem športnem zicu. Je pa bila slika na dvometrski razdalji na grozo optikov in skrbnikov družinskih proračunov sestavljena iz devetih monitorjev. Samo da fotr puvač ne dobi spet kakšne ideje!

V globinski črnini

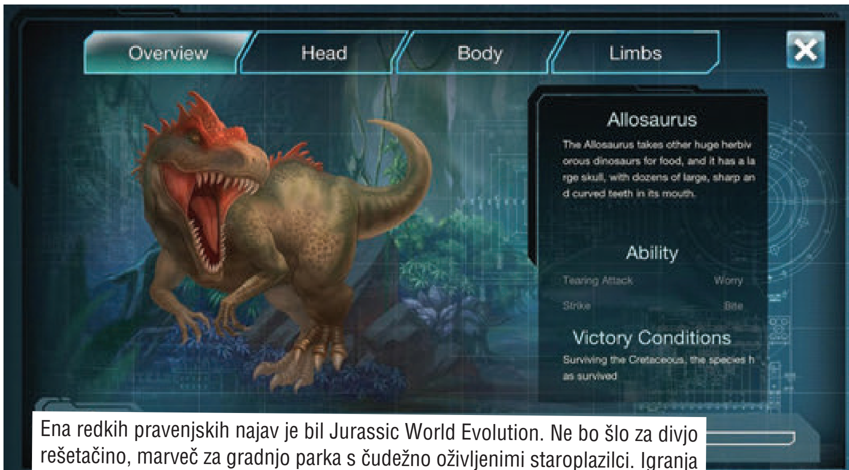
Navidezna resničnost je bila na letošnjem GCju na tistem mestu, ki ji po mojem mnenju pritiče. Ne kot najbolj izpostavljen in moderen gradnik področja, temveč preprosto eden od koščkov te naše pisane sestavljanke. Čebri niso polzeli na glave za vsakim vogalom, temveč so rabili kot popestritev za tiste, ki jim to dogaja. Največ je bilo playstation VRov, HTCjevih vivov in telefoničnih približkov, dočim je bil Oculusov rift manjkrat viden. Presenetljivo ni bilo microsoftovskih čelad windows VR za mešano in običajno realnost, ki jih je več proizvajalcev prineslo na sejem IFA. Takisto so spet manjkale orenk VR-igre, ki bi konkurirale velikim klasičnim naslovom. Povedno je, da so najbolj kompleksni naslovi predelave navadnih, na primer Doom VFR, Fallout VR in Skyrim VR, pred katerimi so se nabirale dolge vrste radovednežev. Ostalo so bile krajše, ožje in enostavnejše 'igrice', kot smo od področja vajeni. Tudi za fonične rešitve tipa Google daydream in Samsung gearVR, za katera so Italijani denimo priredili motorščino SBK Racing.
Je pa bilo moč najti drugačne zanimivosti s tega področja; predvsem take, ki sodijo bolj v igralnice kot domov. Sejemsko izkustvo je bilo zato še bolj ekskluzivno. Korejsko podjetje bHaptics je izbrancem kazalo telovnik tactsuit, ki sodi k vivu. Izdelek tresljaje in dražljaje iz iger prenaša na celoten trup in prek podlahtnic še na roke. Ruska firma VRTech je pak predstavila dvoje rešitev za zabavne parke. Cenejša cinemaVR terja prostor v izmeri pet krat pet metrov, kamor se postavi četverica igralcev in si na betice povezne vive. Kablovje visi s stropa, nakar se udeleženci streljajo po divjezahodni vasici. Dražji polygonVR s prirejenih Oculusovih riftov odstrani kable, na telesa igralcev natakne MSijev tresoči ruzak, jim v roke potisne haptično pištolo in na ude, pasove ter glave doda oznake, prek katerih sistem sledi telesom.



Gamescom je kanal, v katerega založniki spustijo novice o svojih prihajajočih, pa tudi obstoječih naslovih. Za lanski Battlefield 1 so obelodanili modus incursions, ki bo na dokaj tesne karte postavil dve ekipi s po petimi člani. Vozila bodo prisotna. S tem načinom hočeta EA in DICE igro približati e-športu, v česar uspeh pa mnogi dvomijo.

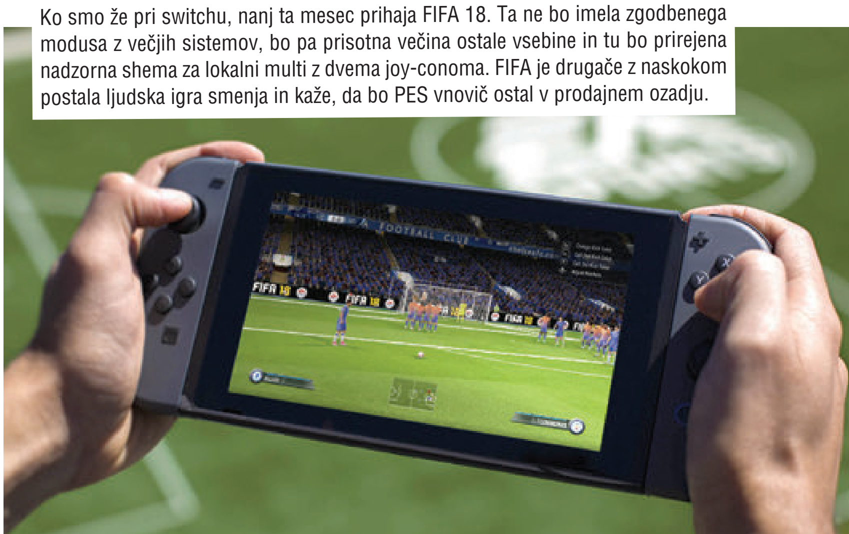


Ekipa Relic, avtorji strategij Company of Heroes in Dawn of War, dela na štirici legendarnega Microsoftovega niza Age of Empires. Na žalost smo videli ništrc igralnega dela, le dražilnik. Zadeva kajpakda ostaja civilizacijska, gradilniška realnočasovka, ugibamo pa, da bo trajala od zgodnje železne dobe do rdečesrajčnikov in samurajev 18. stoletja.



Ena redkih pravenjskih najav je bil Jurassic World Evolution. Ne bo šlo za divjo rešetačino, marveč za gradnjo parka s čudežno oživljenimi staroplazilci. Igranja niso pokazali, čemur pa se ne gre čuditi, saj razvijalci Frontier špil načrtujejo šele za naslednje poletje. Deležni ga bodo PC, PS4 in XBO. Ejga, kaj pa svič??

Ko smo že pri switchu, nanj ta mesec prihaja FIFA 18. Ta ne bo imela zgodbenega modusa z večjih sistemov, bo pa prisotna večina ostale vsebine in tu bo prirejena nadzorna shema za lokalni multi z dvema joy-conoma. FIFA je drugače z naskokom postala ljudska igra smenja in kaže, da bo PES vnovič ostal v prodajnem ozadju.







Gamescom je namenjen predvsem nekoliko resnejšim do fanatično zagretim gamerjem, saj je levji delež pozornosti namenjen velikim naslovom za polno ceno. Ti se odvijajo tako na konzolah, kakršne so Nintendove, kot na računalnikih, ki so pri Germanih tradicionalno uveljavljeni. Naj bosta grafika in tematika risankasti ali črnikavo resnobni, važno je, da je špil orenk!





Medtem ko se je v večigralskem Far Cryu 5 tiho udejstvoval normalno geekast folk s preveč kilogrami, ki jih prinese študiozno preučevanje špilov, so pod žarometi in pred kamerami pozirale bolj ali manj znane osebnosti. To za razliko od E3ja ne pomeni holivudskih zvezdnjakov. Konami si je za Pro Evo Soccer omislil Marca Reusa, napadalca Borussie iz Dortmunda, do kamor ni niti sto kilometrov. Kdo ve, če igra na manual.





VR-čelade z dokaj visokimi cenami za naglavno vedro s kontrolniki in poganjalne mašine ostajajo izven dometa običajnega igralca. Ni težave, kajti za prgišče evrov je moč v nekaterih kvartirjih prejeti nadmočno navideznoresničnostno izkušnjo, ki prekaša dnevnosobno. Gamescom je omogočal tako natik HTC viva kot podanje v areno, po kateri si se gibal s pod strop pripetimi kabli in vzdušno rešetal. Paintball? Pha!

Domače razmere je sejem potolkel tudi drugod. Dirkačina na devetih monitorjih ali prvoosebno gibanje na superultraširokem prikazovalniku sta dostopna le tistim, ki so se rodili z zlato žlico v gofljah. Zadaj je seveda trgovska preračunljivost, kajti ko nekdo na licu mesta praktično preizkusi kak tak nadmočen kos hardvera, postane zelo verjetno, da bo naslednje mesece preživel ob suhem kruhu in vodi, samo da si ga bo lahko privoščil.





Zgolj natikanje opreme je terjalo četrt ure, je pa bila pripadajoča igra Paragon bolj kompleksna od kavbojskega luknjanja. Šlo je za callofdutyjevsko prvoosebnico, v kateri je bilo treba napasti temačen stolp in se spopadati z računalniškimi nasprotniki, pri čemer si lahko okolico raziskoval s fizično hojo po deset krat deset metrov veliki areni, brcal objekte in komuniciral s sotrpini. Slične sisteme je kazalo še nekaj proizvajalcev in če se mene vpraša, je v tem prava, najmanj škodljiva futura VRa. Vsaj ven med ljudi greš.

Brez konca in kraja

Izven največjih razstavišč in svežih naprav ter špilov se na Gamescomu godi še marsikaj. Cosplayerji imajo svoj oddelek v vsenamenski hali 10, kjer se družijo in nastavljajo fotografom, paradirajo na odrčku ter si izmenjavajo nasvete, kako si na čelo prilepiti rog tako, da se ob čupanju in slemanju ne bo odlepil. Sejem tradicionalno gosti tekmovalne moderje računalniških ohišij ... vse večji predel imajo navdušenci nad retrom, ki je v Nemčiji doživel pravi razmah ... igra se namizne igre, od Magica in Yu-Gi-Oha do ducatov germanskih boardnic, na katere so zeljarji mogočno ponosni ... osrednjo prireditev pa spremljata razvijalska konferenca Devcom ter poslovno srečanje SPOBIS Gaming & Media, ki je z govori poznavalcev osvetlilo stičišče pravega in elektronskega športa.
Svetovno znanih silebritijev za razliko od E3ja niti ni bilo, poudarek je bil na lokalnih. Še dobro, kajti Zaca Efrona res ne bi rad srečal. Fuzbale so nažigali proslavljeni nemški nogometaši in mahal sem jo mimo youtubarskega elektroničarja Salazarja, ki je pod odrom za družbene medije podpisoval robo hotnim najstnicam. Ah, ti Švabi, 15 je zanje kot 18. Najbolj pa je oko izdrla orjaška hala, nabito polna uradnih in krošnjarskih prodajalcev zbirateljske robe. Tu si ubodel oficielne overwatchovske in finalfantasyske figurice ter Pikachujevo in darksoulsko majico, v določene prekrasne, z Japonske dostavljene kolektabilije pa si smel zgolj vitrinsko zreti. Gneča je bila tod takoj po odprtju nepopisna in še enkrat se je pokazalo, da ne gre za postranskost, marveč za vse bolj odmeven del videoigernega področja. Tudi (nemški) stripi in knjige so našli mesto, sem pa pogrešal trženje starih računalnikov in konzol. Bi doplačal za letalsko prtljago!
Močna je bila e-športna plat, saj je smenj gostil niz tekmovanj. Zajeten del ene od hal s površino nič manj kot pet tisoč kvadratnih metrov (to je skoraj pol toliko kot celotna količina pokritih dvoran ljubljanskega Gospodarskega razstavišča!) je zasedla organizacija ESL, koder se je pred živo, besno navijajočo publiko streljalo, teplo, dirkalo in drkalo, da je bilo veselje. Odvila so se zaključna dejanja številnih lig in podelile so se vstopnice za nadaljnje velike dogodke, turnirji v League of Legends, CS: GO in Fifi pa so bili skupaj deležni 60.000 evrov nagradnih skladov. Tem klasikam so se prudružili novinci tipa Rainbow Six: Siege, PlayerUnknown Battlegrounds, Project Cars, Blade & Soul, čarovniška VR-titula The Unspoken in podobni izzivalci.

In mi?

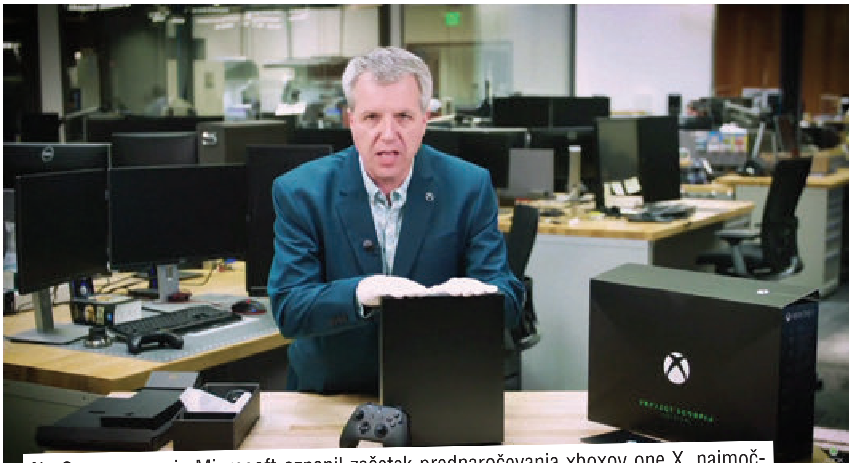
Iz Kelmorajna bi odšel skoraj s samimi pozitivnimi vtisi, saj je prireditev resnično veličastna in izvrstno organizirana, če me ne bi v slabo voljo spravila zaplankanost rodne grude. Gamescom že dolga leta gosti tudi štante, kjer svojo igralsko industrijo predstavljajo države. Angleži so recimo uredili zaprt razstavni prostor v obliki velike pivnice s šankom in klopmi, kjer se je točilo brezplačno pivo. A poanta ni v tovrstnem ekscesu, marveč v prisotnosti. Na katere vse države sem naletel: Švico, Italijo, Francijo, Poljsko, Češko, Južno Korejo, Iran, Kolumbijo, Južno Afriko, in, ja, Hrvaško ... Švabi so imeli celo ločene prostore za državo, deželo Bavarsko in mesto Hamburg. Krono pa si je nadela Kanada, ki je bila ob 150-letnici ustanovitve partner Gamescoma. Pri njih sem poprosil za sogovornika in prišel je uradnik, državni uslužbenec vzhodnega predela Quebec, ki mi je razložil, da so tu za sklepanje poslov in širjenje kulture ter da sejma ne bi izpustili za nič na svetu.
Tako je to v normalnih državah, ki razumejo, da so videoigre (pop)kulturnoumetniško-izrazni medij sedanjika. V takih razvijalce skupaj povlečejo državne inštitucije, kot je Hrvaška gospodarska zbornica. Prostor južnih sosedov ni bil velik, a je združeval pol ducata ambicioznih razvijalskih skupin (Croteam, Little Green Men, Games Revolted ...) in po šesti uri si dobil brezplačno pijačo. Und Slowenien? V katalogu je pod tem nazivom naveden samostojni podjetnik Miha Levart, lastnik spletne trgovine Fiction Island, ki je pljunil cekin za štant v hali s figuricami. Avtorji ta mesec opisane strategije Hypernova, ljubljanski Actalogic, pa so na smenj uleteli gverilsko, s tisoč petsto oglasnimi pildki, ki so jih puščali po mizah in stolih. To je vse, kar je zmogla naša prodorna in razvita podalpska dežela.



Far Cry 5, ki pride 27. februarja, je eden temeljnih Ubisoftovih adutov za prihodnje leto. Umeščen bo v živo naravo ameriške zvezne države Montana, po kateri bomo streljali ali garbali psihotične kmetavze. Spremljal nas bo zvest kuža, ki bo strašil volkove.

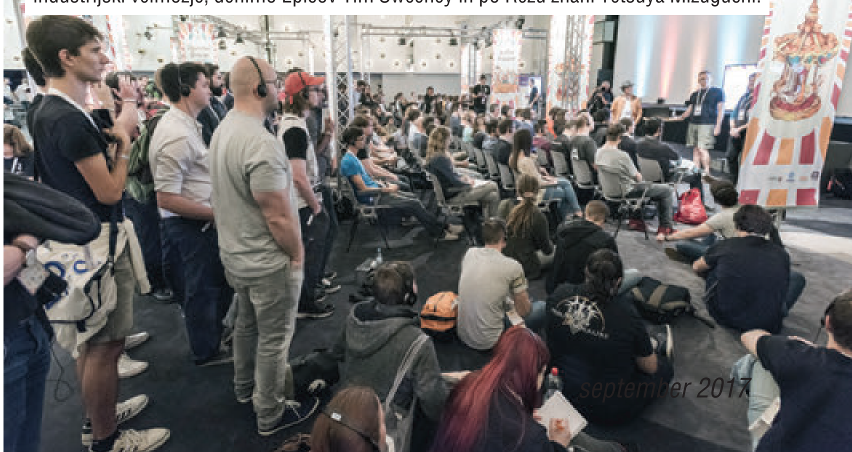


Dobri japanski erpege Final Fantasy XV 'zgodaj naslednje leto' prihaja na PC! Takozvani Windows Edition bo prikazoval 4K- in 8K-grafiko s HDRjem, pridodana pa bosta vsa plačljiva vsebina in prvoosebni način. Nadejamo se lahko tudi podpore ultraširokim ekranom. Odprti svet bo na dobrem računalu še tolikanj bolj impresiven kot na konzoli!



Na Gamescomu je Microsoft oznanil začetek prednaročevanja xboxov one X, najmočnejše inačice XBOja, ki bo v malem ohišju prinesla grafično moč solidnega računalnika in pravi 4K. V Evropo pride 7. novembra za 499 evrov, xboxovska persona Major Nelson pa je razpakiral prvodnevno edicijo, po kodnem imenu mašine klicano 'project scorpio'.

Avtorji iger so v Köln prispeli tudi zaradi konference za razvijalce nalik GDCju v San Franciscu. Tu se srečajo ustvarjalci, založniki in vlagatelji, ki v marsičem odločajo, kaj bomo igrali v naslednjih letih. Odmevno je podajanje znalskih mnenj, za kar poskrbijo industrijski velmožje, denimo Epicov Tim Sweeney in po Rezu znani Tetsuya Mizuguchi.







Levo je retropredel, kamor vedno zahajam in se napajam ob ljubavi starega ino mladega do igric včerajšnjika. Letos je bilo opaziti posebej veliko število svežih špilov za ancientne sisteme; v Nemčiji je to nekakšen trend. Kdor je bil zagret za novejše, a manjše reči, pa je dom našel pri indiejancih.





Prizori iz poslovnega predela se na vrg uča ne razlikujejo bistveno od onih s 'show floora'. Pač ljudje, ki igrajo. A če pogledaš pazljiveje, boš opazil manko geekov, ki bi z vseh smeri rinili v vidno polje, klimatizirane ločene sobe, mehka sedala in avtorje iger, ki medijski publiki in poslovnežem po slušalkah razkladajo odlike svojih izdelkov. Gamescom je velika priložnost za mreženje in prodajo.





Najzgodnejše igre, naj bo to Space War ali Pong, so bile multiplayerske, in ta trend se je obdržal do danes ter se podaljšal v elektronski šport. Številne večigralščine rinejo na to bojda zlatonosno področje in čeprav jih bo mnogo odpadlo, imajo ljudje vedno kaj za gledati. Kdor rad poprime za spajkalo in si umaže dlani, pa raje prisostvuje tekmovanju v modanju ohišij, Deutsche Casemod Meisterschaftu. Domišljija nima meja!





Ni vse na Gamescomu v elektronih in oblaku. Marsikod naletiš na frike, ki izkazujejo silno ljubav do otipljivih namiznic, kakršen je še vedno zelo popularni Yu-Gi-Oh. Kot vidiš, se z njim ne ubadajo zgolj osemletniki. Še bolj je oblegana hala za prodajo otipljive kolekcionarske robe. Razumljivo, kajti na smenju razstavljajo tudi krošnjarji, ki drugače niso dosegljivi drugače kot prek interneta. Vidiš slinico na vitrini?




RYAN GOSLING
HARRISON FORD
IZTREBLJEVALEC
2049
V KINU OD 5. OKTOBRA
#BladeRunner2049
BladeRunnerMovie.net



Lortfebhru je stoloval v nosilnici, ki so jo držali s progami poslikani črnci. Zibal se je visoko nad množico, da so ga vsi videli. Na glavi je nosil združeni lilijsko in papirusovo krono, znamenji Gornje in Dolnje dežele. Roke je imel prekrižane na prsih in v njih trdno držal krivo palico ter kraljevski bič. Sedel je negibno kot podoba boga, zakajti to je tudi bil, in ko se je njegova glava dotaknila žareče nebesne krogle, so usta prisotnih onemela. Ra je sestopil na črno zemljo.

Ob omembi starega veka večina pomisli na Grčijo in Rim, medtem ko je karkoli prej že prazgodovina. Egipt se pogosto navaja kar v isti časovnici. A vendar so velike piramide stale več kot 2500 let pred rimskim Kolosejem, 2000 let pred Akropolo in 1300 let pred padcem Troje. Egipčanska civilizacija je bila stara že v antičnih časih. Grški in nato rimski zavojevalci so veličastno in skrivnostno deželo ob Nilu doživljali tako, kot danes mi gledamo na njihovo zapuščino. Kajpakda to ni bila osamljena bronastodobna visoka kultura, je pa edina s tritisočletnim odtisom in pretežno samostojnostjo. Sicer so njeni artefakti nedvoumni in vsakdo ve, kam pašejo piramide, sarkofagi z mumijami ter slikarije pasjeglavih božanstev. A onkraj teh osnovnih motivov zgodovina črne dežele, kakor so domovini pravili tistihmal, ni poznana. Zaradi prihajajočega staroegiptovskega Assassin's Creeda zatorej zaplujmo po veletoku, ki je zaslužen za materialno in duhovno bogatijo faraonske države.

VZNIK PRAGRIČEV

Ustalitev je eden od mejnikov naše evolucije. Ob ogrevanju po zadnji poledenitvi okoli dvanajst tisoč let nazaj so kamenodobni lovci in nabiralci naposled prišli do spoznanja, da lahko naravo podredijo. Naučili so se gojiti pražitarice in rediti živino, sprva prašiče, nato drobnico in krave. To je omogočilo stalen vir hrane, zato je človek prvikrat lahko pognal korenine, dobesedno in v prenesenem pomenu. Pogoja sta bila seveda blago vreme in voda, zato so samozadostne skupnosti najprej vzniknile ob subtropskih veletokih. Ena od takih zibelk civilizacije je bilo gostoljubno porečje Nila. Rodovitna črna prst kemet, ki jo ustvarjajo vsakoletne poplave in po kateri je pokrajina dobila svoje ancientno ime, je skozi cel neolitik privabljala ljudstvo z vseh koncev. Prihajali so iz libijskih dežel, iz južnoležeče Nubije in z levantskega konca ter poselili bregove od Asuana do delte. K migraciji je ravno tako pripomogla porajajoča se Sahara, kjer so se nekoč zelene planjave zahodno od Nila sušile v tako imenovano rdečo zemljo, zlokrajino.



Pri razcvetu Egipta je sodeloval globalni dogodek. Pred deset tisoč leti se je namreč Zemljina os premaknila za nekaj delčkov kotne stopinje, kar je spremenilo vreme. Monsuni so dobili drugačen vzorec in Sonce je bolj pripekalo na severno Afriko. V nekaj milenijih se je zelena Sahara posušila v puščavo. Ta je k reki prignala še več ljudi, obenem pa je rabila kot obrambni mejnik. Kaj je povzročilo planetarni premik, pa ni dognano. Zemlja kakor vrtavka itak nima do sekunde stalnega kota, na kar vplivajo še dogajanja v jedru in privlak drugih nebesnih teles.

Zgodovina Starega Egipta se je otvorila skupaj z bronasto dobo oziroma okoli 3150 pr. n. št. z združitvijo naselbin Spodnje dežele z Zgornjo (oznaka gre na račun rečnega toka, zato spodaj pomeni sever). Zgornji kralj Narmer je bil tisti, ki je po legendi premagal deltske prebivalce in ustvaril eno kraljevino s prestolom v Memfisu. K zmagi je znatno pripomogla naprednost južnega ljudstva, ki je uporabljalo dva pomembna orožarska materiala: iz Etiopije uvažano vulkansko steklo (obsidian) in bron, prvo kovano kovino. Ravno tako so južnjaki poznali pisavo, kajti prav Narmerjeva paleta velja za najstarejši primerek hieroglifov. Tudi večina zametkov egipčanskega panteona izvira iz Zgornje dežele, katere zavetnik je bil Hor(us). Podaniki so verjeli, da je vladar njegov avatar, s čimer se je pričela tradicija božjeličnosti egipčanskega kralja.



Več kot pet milenijev stara Namerjeva paleta je ena največjih egiptoloških najdb. Dvostranska 60-centimetrska kamnita plošča nosi prve primere hieroglifov in riše združitelja Egipta, kako tolče po sovragih. Na glavi ima značilno visoko krono zgornje dežele. Spodnji vladarji so nosili rdeče pokrivalo. Desno je naslikana poznana združena krona združenega Egipta, ki so jo uporabljali še grški faraoni.

Faraonske kronike za datiranje uporabljajo dinastičen sistem. Vzpostavil ga je duhoven Meneto iz 3. stoletja pr.n.št, ki je od združitve do Aleksandra Velikega nanizal trideset vladarskih rodbin. Manj podrobna je delitev na daljša obdobja, ki odražajo spremembe v družbi: zgodnjedinastičen vek, staro kraljestvo, srednje kraljestvo, novo kraljestvo, pozni vek in helenski vek. Slednji je trajal do rimske okupacije par deset let pred Kristusom. Država je torej obstajala tri tisoč let, nekajkrat dlje kot Rimski imperij in klasična Grčija, zato je izziv za opisovanje. Pismenost civilizacije je sicer omogočila poznavanje historije, toda za potrebe splošne razgledanosti drobljenje, nebroj letnic in nizanje dogodkov ter vladarjev ni smiselno. Medejo že različne inačice imen. Združitelj Narmer je ponekod Menes, Kofuja poznamo po grški varianti Keops, Ehnaton se je rodil kot Amonotep IV., Ramzesa II. helenski spisi navajajo kot Ozimandiasa ... Zategadelj povzemam zanimivostno bistvo.

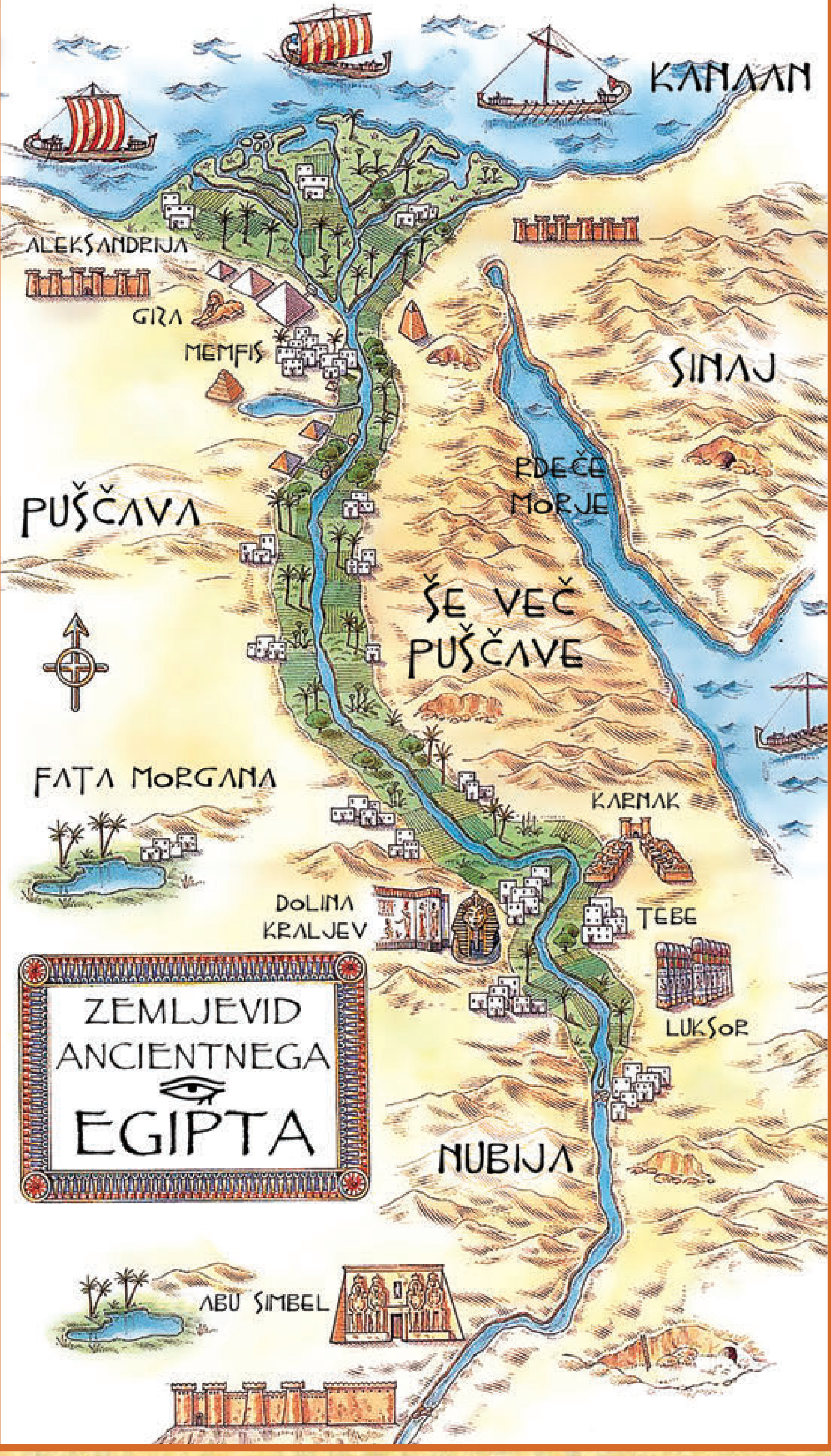
VRŠAC NILSKE DEŽELE

Veličina nilske civilizacije je bila opazna že v starem kraljestvu, ki je nastopilo 2868 pr. n. št. (ti veki so kajpakda umetna delitev sodobnih zgodovinarjev in takratni prebivalec ne bi o njih vedel ničesar). V tistem času se je pričela zidava velikih palač in grobnic, za katere je bil zaslužen polihistor in prvi poznani arhitekt Imhotep. Prav on je za kralja Džoserja zgradil prvo stopničasto piramido, nasledniki pa so ga posnemali. Večina od dobrih stotih piramid je nastala prav v starem kraljestvu, in sicer v severnem, spodnjem toku, kjer je ležala prestolnica Memfis, vključno z največjimi tremi v Gizi. Vera je v posmrt, ki je definirala staroegipčansko družbo in njeno zapuščino, je dobila zagon.

JAZ SEM SVETI NIL

Egipčanska kultura je v dobršni meri uspela zaradi izkoriščanja Nila. Pomembnost veletoka je v spominih s potovanja po Orientu pesnik Anton Aškerc opisal takole: *"Jaz Egiptu oče sem na večni čas! Jaz pravir sem bujni vsega mu življenja. Če usahnem jaz, pa vse usahne, jenja ... jaz sem sveti Nil – in kdo je več kot jaz?"* Vodovje iz sudanskih in etiopskih pritokov je vsakoletno zalivalo ter prinašalo rodovitno črno blato, zaradi katerega je dežela obogatela. To je omogočilo vzpon družbe, razvoj mnogih znanj in zgradilo vse veličastne objekte.

Celotna država je mnogo tisočletij temeljila na poplavah, ki so prišle sleherno pozno poletje. Sejanje pšenice, ječmena, leče in čičerike je potekalo oktobra, želo se je na pomlad, v vmesnem času pa so se kmetje preobrazili v gradbince in na bregovih zidali brezčasne objekte. Zato ni čudno, da so Egipčani vzpostavili precej točen koledar, nalik kasnejšemu julijanskemu. Ker je država zrasla le ob reki, je le-ta rabila tudi kot učinkovita in hitra prometna žila. Večkratne brzice na jugu pa so jo varovale pred rečnimi vdori neprijateljev. Danes je vodostaj zaradi človeškega vmešavanja, zlasti asuanskega jeza, drugačen, brez tolikšnega nihanja.





Vera je vselej naročnica umetnosti. Začelo se je z prikazovanjem faraonov in božanstev, pri čemer so že zgodaj definirali svoj 'naravnostni' slog. Ta se skozi tisočletja ni spremenil: noge in glava so bili profilni, torzo pa gledan od spredaj. Risarji perspektive niso poznali, marveč so pomembne figure upodabljali večje od ostale raje. V to ploskovno umetnost brezšivno sodijo hieroglifi, ki opisujejo podobo in obratno. Slike so mnogokrat pravzaprav veliki znaki oziroma določevalniki. Nekatere risbe so v resnici stripi, saj so zapisani hieroglifi izustki oseb. Ironično pa je, da so najboljše slikarije po stenah grobnic, torej brez namena, da bi jih kdorkoli gledal.



Poleg temeljev prepoznavne arhitekture so takrat definirali tudi značilno profilno upodabljanje. Te slikarije so pravzaprav del sporočanja, vkup s hieroglifi, ki so prav tako dobili svojo dokončno obliko v tem zgodnjem obdobju. Poleg klesanja so jeli uporabljati tudi papirus in prvi najden tovrsten dokument govori o gradnji velike piramide.

Dasi se staroegipčanska država zdi enotna tvorba ves čas svojega obstoja, je doživela mnogo pretresov, ki jih zgodovinarji označujejo kot zaključke omenjenih dob oziroma vmesna vremena. Ponavadi so bili krivi slabotni vladarji ali odsotnost naslednika, kar je povzročilo vzpon lokalnih knezov. Večkrat je kraljevina zato razpadla, prestolnica se je preselila vsaj dvajsetkrat in prav tako razburkana je bila religija. Sveta mesta, osrednji bogovi in kraji vnebovzetij so se menjali celo znotraj iste dinastije. Deželo je občasno oslabila še igra narave v obliki epidemij in slabih žetev. Suša, ki je okoli leta 2200 pr. n. št. prizadela vse bronastodobne kulture severne poloble, je staro kraljestvo pahnilo v stoletje kaosa. Šele na milenijskem prelomu se je vnovič oblikovalo povezano in močno srednje kraljestvo. Velika sprememba v družbi je bila demokratizacija posmrtnega življenja, ki je po novem postalo dosegljivo raji in ne zgolj eliti. Pomemben tedanji dogodek pa je še množična preselitev Kanaancev v Egipt, kar skozi svetopisemsko povest pozna sleherni kristjan.



VELIKA PIRAMIDA

Oblika piramide predstavlja pragrič, iz katerega naj bi nastal svet, in obenem spominja na padajoče sončne žarke. Namen teh grobnic je bil jasen: most do ponovnega rojstva faraona oziroma združitve v eno z Ozirisom. Prva, 60-metrska Džoserjeva, se je v nebo vzpela sredi 27. stoletja pr. n. št., pri čemer so bile zgodnje izvedenke stopničaste. A Egipčani so gradnjo hitro izpopolnili in velike piramide v Gizi so bile čez sto let docela ravne, sijajno bele in z zlato špico. Bržda dandanes ni objekta, ki bi naredil tak vtis, kot so ga ti gigantski zloščeni spomeniki s svetlečim vrhom pred polpetim tisočletjem. Žal apnenca že davno ni več. Nekaj ga je vzel zob časa, mnogo materiala pa so porabili za gradnjo Kaira. Kljub temu kompleks teh objektov na obronku egiptovske prestolnice še vedno jemlje dih.

Največja je severovzhodna, na slikah ponavadi desna Kufujeva (Keopsova) piramida, ki sodi med sedem ancientnih svetovnih čudes. Čeprav je ob sezidavi leta 2560 pr. n. št. merila 147 metrov, je danes s 139 metri visoka toliko kot srednja, ki pripada sinu Kafriju. (V tretji, najmanjši, je pokopan naslednik Menkaura.) Sestoji iz več kot dveh milijonov kamnitih blokov, ki tehtajo od dveh do petnajst ton, vkup pa jih je okoli deset tisoč delavcev – ne sužnjev – devalo dvajset let. Alieni bržda niso bili vpleteni, čeravno burita duhove tako geometrijska natančnost kot ne docela pojasnjen postopek zidave. Navkljub enormni podobi je notranjost pičla: hodnik, ki povezuje tri sobice, od katerih je v eni sarkofag, drugi dve pa sta morda za vabo roparjem. Kljub težkim granitnim durim, s katerimi so zapečatili kripto, so piramido docela izpraznili že v starem veku.

Grobišče v Gizi sestoji iz treh velikih piramid, treh malih, kjer so večnost našle žene, čuda podpornih svetišč in sfinge. Dotično mitološko bitje z levjim trupom in človeško glavo je s 73 metri dolžine in 20 metri višine največji kip na svetu, kajti izklesan je iz enega kosa žive skale. Čeprav spomenik pripisujejo Kafriju, čigar piramido straži, raziskave erozije namigujejo, da bi utegnil biti več tisoč let starejši. Ugibanja so prav tako okoli manjkajočega nosa, kajti štorija, da ga je odbila topovska krogla Napoleonove vojske, ne drži. Zanimivo je, da so par stoletij po postavitvi piramid Egipčani pozabili na Gizo. Ko so v novem kraljestvu spet pokazali zanimanje zanjo, je bila sfinga do vratu prekrita s peskom.





Ankh in Horovo oko sta najbolj poznana egipčanska simbola. Prvi predstavlja življenje in večnost ter ima kot hieroglif enak pomen, Horov uč pa je pisni znak za moč, zdravje in zaščito. Obema znamenjema, ki so ju Egipčani uporabljali kot amuleta, se pripisuje mnogo mističnih podtonov in matematičnih vzorcev. Vendar gre za kasnejšedobne ideje in kulte, o katerih ob Nilu živeči zelo verjetno ni vedel ničesar. Še tretji poznan znakec je skarabej, po naše govnač. V njegovem kotaljenju krogle govna so videli prispodobo vzhajajočega sonca, zato je bil takisto priljubljen. Vsekakor pa ti hrošči niso bili mesojedi stražarji grobnic, kot videvamo v filmih.

Obdobje srednjega kraljestva je končal prvi vojaški vpad tujskega naroda v Egipt. V 18. stoletju pr. n. št. so spodnje Ponilje s sinajskega konca zavzeli Hiksi, in faraon, ki je zbežal v južne Tebe, jim je služil kot vazal. A v tem je bilo nekaj koristnega. Inozemci so Egipčanom predstavili moč dveh orožij, ki jih sami dotlej niso uporabljali: loka in bojnega voza. Domorodci so naposled uspeli pregnati neprijatelja iz črne dežele in pričelo se je najbolj veličastno obdobje, novo kraljestvo. Egipt se je tistihmal razpotegnil daleč v zlatorudno Nubijo na jugu (današnji Sudan) in na severu čez Sirijo do Anatolije. V tem veku med leti 1550 in 1077 pr. n. št. so se zvrstili najbolj znameniti kralji: vladarica Hačepsut, Ehnaton z ženo Nefretete, ki sta za kratek čas uvedla enoboštvo, mladi Tutankamon, veliki vojskovodja Tutmozis III. in najmočnejši faraon, Ramzes II. Sovražnika na domačih tleh niso imeli, zato so se vojevali na tujem, pretežno na Levantu, od koder izhaja par zelo podrobno opisanih bitk in prva poznana mirovna pogodba v zgodovini človeštva. Prav tako so tedaj zgradili mogočen tempeljski kompleks v Karnaku in svoja posmrtna bivališča preselili v novo nekropolo, slavno Dolino kraljev.







EGIPČANSKA RELIGIJA

Nilska božanstva so s ploskovnimi prikazi in živalskimi glavami navidezno najbolj prepoznavna od vseh verstev. A kljub nezgrešljivemu slogu njihov panteon niti slučajno ni tako jasno razdelan kot druge mitologije. Bogov, ki so izšli iz kamenodobnih malikov, je več sto, dočim so se podobe, ustroji in zavetništva skozi tisočletja nemalokrat spremenili. Za nameček so v vsakem danem trenutku v različnih središčih moči povsem drugače razlagali ustroj nebes. Ne obstaja enovit kanon, kakor za grško bajeslovje, zato je dejstveno poznavanje staroegipčanske vere praktično nemogoče.

Kajpakda so se vse staroveške religije spreminjale po času in prostoru, a ta čas je bil res dolg in Egipčani so svoj odnos z bogovi vseskozi natančno popisovali, zato so po grobnicah neskončni viri z nasprotujočimi si in nelogičnimi zgodbami. Pri tem ne gre za malenkosti v stilu, ali sta bila Oziris in Izida mož in žena ali brat in sestra. S sokoljo glavo sta bila denimo upodabljana tako Hor kot Ra, s pavijanovo nekje Tot, drugod Konsu in enako mačji sta bili Maftet in Bastet. Nad podzemljem je v enem kraju bdel Oziris in v sosednjem pasjeglavi Anubis, medtem ko sta za nilske poplave odgovarjala tako Hapi kot Khnum. V Memfisu so v nekem obdobju častili Ptaha kot stvarnika vsega živega in osrednje božanstvo. Drugje so v istem času trdili, da je bil Atum tisti, ki je ustvaril svet, in sicer tako, da si je lastno seme izbrizgal v usta in se samooplodil. Tako enostavni razlagi se pač ne da oporekati.

Takih religioznih tokov, ki so zavračali ene in poviševali druge bogove, je bilo nemalo. Krivci za to so bili področni duhovni, ki so kot vsi dušni pastirji v zgodovini človeštva promovirali svojega boga kot najvišjega in si zaradi pobožnosti vladarjev in množic utrjevali moč. Često so vero spreminjali tudi faraoni, ki so bili božji poosebljenci in s tem vrhovni svečeniki. Največji primer take revolucije je bilo Ehnatonovo zanikanje Amona in uzakonjenje Atona kot edinega boga. A ne oziraje na imena, sorodstvena razmerja in bajke o nastanku sveta je bila vera za Staroegipčane nekaj samoumevnega in dobršen del državnega proračuna je šel v gradnjo sakralnih objektov. Pri tem sta bila dva elementa vseprisotna. Vseskozi so bili prepričani, da je smrt nadaljevanje življenja, in prav tako so povsod častili Sonce, ki je grelo deželo ter omogočalo pridelek. Le da ga je enkrat predstavljal rumeni disk Aton in drugič sokoljeglavec Ra, tretjič pa je vzhajoče Sonce kotalil Kepri, božanstvo v obliki govnača. Danes je najbolj poznan sončni bog novega kraljestva Amon-Ra, združek dveh preteklih entitet. Njegova podoba je bila kar figura faraona z rdečim krogom na glavi. Zgoraj na gornji sliki potuje pod boginjo neba Nut, ki Sonce vsako jutro rodi in zvečer požre.

Čeprav se za razliko od Olimpijcev egipčanski bogovi niso mešali s smrtniki, so imeli človeške lastnosti, o čemer priča mnogo nenavadnih mitov. Eden najbolj znanih je tisti o Izis, zavetnici žensk, in njenem bratu / možu Ozirisu, zelenoglavem vladarju podzemlja. Božji par je imel še brata Seta, vladarja vsega slabega, ki je iz nevoščljivosti Ozirisa ubil in razkosal. Izis je moža uspela sestaviti nazaj, le penis je pojedla riba. Zato mu je ustvarila zlat ud, s katerim je zaplodil boga Hora, zaščitnika Egipta. S tem se morbidna družinska žajfnica še ni končala. Set je nato hotel zagospodovati nad deželo tako, da je s Horom občeval. Toda slednji je z roko prestregel njegovo seme in ga vrgel v reko. Nato je Hor lastno seme raztrosil po zelju, ki ga je Set pojedel. Tako je Hor premagal Seta, slednji pa je postal bog homofelacije.

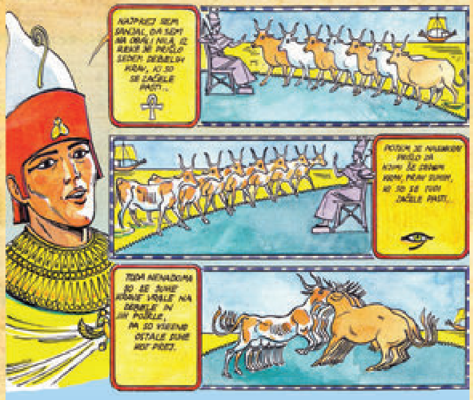
ZAGROBNI SVET

Egipčanska predstava o posmrtnem življenju je v mnogočem vplivala na njihovo družbo in bila zaslužna za največjo kulturno dediščino. Večina stavb, spomenikov in umetniških najdb se tika prav grobov. Prvi egipčanski kralji so bili prepričani, da bodo po smrti prebivali med zvezdami oziroma se združili z bogovi, zato so se njihove grobnice oziroma hiše večnosti, kot so jim rekli, pele v nebo. Pri tem so zagroblje enačili z zahodom, kamor je sleherni večer potonil sončni bog. To je razlog, da so poslednja počivališča vselej postavljali na zahodno stran Nila. Pogoj za večno življenje je bilo le ohranjeno telo. Tako se je že pred pet tisoč leti rodila proslavljena obrt balzamiranja, ki je trupla ohranila vse do danes.



Mojstri so mrliču najprej odstranili vse notranje organe, takisto možgane, pustili so le srce. Drob so dali v ločene kozarce, votline natlačili s senom in truplo natrli s soljo. Ta je štirideset dni sušila tkiva, nakar so pokojnika povili in posmolili ter ga položili v sarkofag oziroma ga, v primeru navadneža, vrgli v skupen grob. S tem se je pot v večnost šele začela. Umrli je moral v podzemlju prečiti nevarnosti, kot so strupenjače in ognjena jezera, ter opraviti preizkus v dvorani dveh resnic, ki ga prikazuje slika spodaj. To je pomenilo tehtanje srca oziroma vrednotenje dejanj v življenju. Šakaljeglavi Anubis je ob tehtnici, ibisoglavi Tot popisuje, bog podzemlja Oziris pa sodi. Ker je bila pot do večnosti dolga, so pokojnim dali s sabo mnogo hrane in imovine ter Knjigo mrtvih, skupek zvitkov z uroki in nasveti. Grobnice so bile zatorej bogato založene in s tem magnet za tatove, ki so jih često jeli ropati že kmalu po pogrebu.





BIBLIJSKI EGIPT

Egipčani so najbolj prisotni v Jožefovi in Mojzesovi zgodbi. Prvi je bil sin Jakoba, ki so ga lastni bratje prodali v črno deželo za sužnja. A fant je postal prvi minister, ko je faraonu razložil znamenite sanje o sedmih debelih kravah, ki jih poje sedem suhih. Predstavljale so sedem bogatih žetev, ki jim bo sledilo sedem let suše ter lakote. Egipt je zato pravočasno napolnil kašče in ponudil gostoljubje sedemdesetim hebrejskim družinam. A v nekaj generacijah je izbrano ljudstvo, dopičično držeč se božje besede "plodite se in množite", tako naraslo, da se je faraon njihove moči ustrašil. Zato jih je zasužnjil in dal ubiti vse moške novorojenčke. Toda ena od mater je svojega sinčka v košari poslala po Nilu in našla ga je faraonova hči ter ga poimenovala Mojzes. Fant je kasneje spoznal poreklo in se namenil rešiti svoje ljudstvo iz okov. V sodelovanju z Bogom je nad Egipt priklical deset nadlog in v zmedi žab, kobilic, krvave reke ter ognjenih krogel rojake popeljal čez razdeljeno morje v obljubljeno deželo. Očak je sicer nikoli ni ugledal, je pa na bajeslovnem štiridesetletnem potovanju sprejel deset božjih zapovedi. Egipčanske kronike so glede tega zelo skope. Ve se, da so Kanaanci prišli v nilsko delto nekje v novem kraljestvu, najbrž v 19. stoletju pred našim štetjem, dočim eksodus ni nikjer omenjen. Vseeno ima judovstvo zanj točno letnico: 1313 pr. n. št. Zaradi filma Ten Commandments iz leta 1956 velja splošno prepričanje, da se je z Mojzesom ukvarjal Ramzes II., vendar je to zgolj ugibanje. Zgodovinarji so mnenja, da se je migracija daleč brž pripetila, a ne kot en odmeven dogodek.



Prvi popis bitke izvira iz časa novega kraljestva, iz 15. stoletja. Takrat so Egipčani potolkli Kanaance pri kraju Megid. Tristo let kasneje je Ramzes II. pri sirskem Kadišu z nekaj tisoč bojni vozovi slavil nad Hetiti, kar so različni pisarji opisali tako natančno, da je to najbolje dokumentiran spopad starega veka. Po dogodku sta ljudstvi sklenili mirovno pogodbo (1280 pr. n. št.), prvi poznan tovrsten dokument v dolgi hištoriji človeškega vojskovanja. Sporazum je bil zapisan v dveh izvodih, v hieroglifih in v akadskem klinopisu, pri čemer sta se ohranila oba.




Faraoni Novega kraljestva so vladali pretežno iz Teb in Memfisa, Ehnaton in Ramzes II. pa sta ustanovila lastni mesti, prvi Akhetaten, drugi Pi-Ramzes. Bolj so bili složni pri svojem večnem počitku, ki so ga vsi našli v Dolini kraljev. V tistem času so namreč na zahodnem bregu Nila nasproti Teb (današnjega Luksorja) zgradili novo, bolj priročno nekropolo. V tistih jamah, vklesanih v apnenčaste stene, so pokopani največji egipčanski vladarji. Na žalost so bili grobovi, izvorno polni vrčev cekinov, hrane in drugih dragotin, izropani že pred tri tisoč leti. Edinole Tutankamonova grobnica je bila nedotaknjena, saj so vhod kmalu po smrti po naključju zadelali. V njej je bilo več tisoč artefaktov, od para svežih spodnjih gat do bodala asteroidnega porekla. Največja najdba pa je bila krsta iz čistega zlata, katere del je znana posmrtna maska mladega faraona.

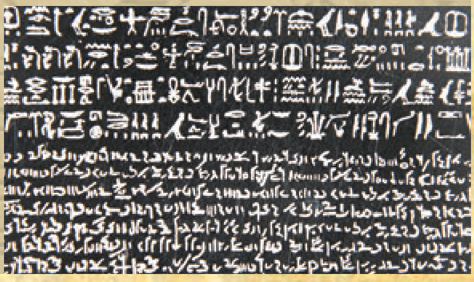


SVETE REZBARIJE

Za najstarejše beleženje sicer veljajo sumerski piktogrami, toda hieroglifi so brez dvoma najbolj poznana prastara pisava, katere ancientno obliko so našli na kostnih tablicah iz četrtega tisočletja pred Jezusom. Izraz je grški in pomeni 'sveto rezbarjenje', dočim so Egipčani slovstvu pravili 'božje besede'. Ne samo zato, ker je po legendi pisanje iznašel bog modrosti Tot, marveč so verjeli v čarobno moč zapisov, ki so ohranjali dogodke in osebe žive. Ko se je recimo faraon Ethaton odpovedal bogu Amonu, je dal pobrisati njegovo ime od vsepovsod, celo iz grobnice svojih staršev. Enako so nato z njegovim bogokletnim imenom storili nasledniki.

Četudi vlada prepričanje, da so vsi hieroglifi ideogrami, torej da podobe predstavljajo dotične objekte ali živali, ni čisto tako. Sprva je seveda šlo za slikovna sporočila, toda že v tretjem tisočletju pred našim štetjem je sistem obsegal tisoč znakov, med katerimi so bili tako stvarni kot glasovni in določevalni. Sicer je obstajal nabor štiriindvajsetih soglasniških glifov (samoglasnikov niso pisali), ki so omogočali zapis praktično vsega, toda na spomenikih, grobovih in v literaturi se nikoli niso posluževali takega načina. Pravzaprav se zdi, da so pisavo nalašč ohranjali kompleksno. Ni čudno, da je nek sodobni preučevalec zapisal, da ima vsako besedilo stvaren, simboličen in glasovni pomen. Tudi ko so za potrebe hitrega pisanja na papirus hieroglife sčasoma poenostavili v tako imenovano hieratično, svečeniško obliko, so pisanje obvladali le najbolj posvečeni. Zato so bili pisarji blizu vrha egipčanske družbe. Šele v zadnjem tisočletju se je uveljavila še bolj popreproščena demotična forma za gmajno.

Proti koncu egipčanskega imperija je hieroglife začela spodrivati grščina in ko je zgodnja Cerkev pozaprla poslednji poganski tempelj, se je doba egipčanske prapisave končala. S tem pa se je za skoraj poldrugo tisočletje izgubilo tudi njeno razumevanje. Stare piktograme je razvozlal šele francoski jezikoslovec Jean-Francois Champollion v začetku 19. stoletja. Vendar ne z lastno logiko, marveč je bil temelj za dešifriranje sloviti kamen iz Rosette, ki ga je našla Napoleonova vojska. Na tej meter visoki skali je vgraviran nek faraonov odlok v treh oblikah: v staroegipčanščini v klasičnih in demotičnih hieroglifih (ta dela sta na spodnji sliki) ter v grščini. Danes pisava velja za razumljivo, vendar je treba poznati star, že davno mrtev jezik. Egipčani namreč že dobrih tisoč let govorijo arabsko. Mimogrede, pred nekaj leti so 1071 hieroglifov dodali v računalniški razpored unicode in med drugim jih je moč najti v okenski tipografiji Segoe UI Historic.





V Nubiji, na skrajnem jugu egiptovskega imperija, je dal Ramzes II. v skalo vklesati dva orjaška templja, ki ju danes poznamo kot Abu Simbel. Z njima se je poklonil Amonu in južnim sosedom pokazal veličino države, pa tudi svojo, zakajti 22-metrski kipi na pročelju prikazujejo njega. Kljub masivnosti so na svetišči pozabili že mnogo pred našim štetjem in ko so ju odkrili v 19. stoletju, je iz peska gledal le skrajni vrh. (Menda je kraj dobil ime Abu Simbel po dečku, ki je vodil arheologe.) Zadnje poglavje templjev pa je prišlo sredi 20. stoletja. Nilski jez bi namreč objekta poplavil, zato je pod Unescom leta 1964 stekel največji restavratorski projekt v zgodovini. Oba hribčka so razrezali na 20-tonske bloke in vse skupaj premestili lučaj stran. Še vedno sta objekta enako poravnana in ko 22. februarja in 22. oktobra vanju posije sonce, osvetli vse kipe razen boga podzemlja.



Helenizem je Egiptu po zamorskih in perzijskih zavojevalcih godil. Grki so ob sredozemski obali sezidali novo glavno mesto Aleksandrijo, ki se je razvila v kulturno prestolnico širšega prostora. Danes je drugo največje egiptovsko mesto, s starimi vremeni pa jo povezujeta spomina na 100-metrski svetilnik, ki se je uvrstil na spisek sedmih čudes, in legendarno knjižnico. Prvega so podrli srednjeveški potresi, neprecenljivo biblioteko pa zažgali vandali.

PERZIJSKI IN GRŠKI FARAONI

Moč imperijev se enkrat konča in za stari Egipt je bila prelomnica okrog leta tisoč pred našim štetjem. Eden od razlogov za začetek propada je bila slaba založenost z lesom, ki je bil ključnega pomena za taljenje nove kovine, železa. Obenem je takrat vzhodno Sredozemlje pretresel niz dogodkov, ki je pretrgal trgovinske poti in zaustavil razvoj mnogih kultur. Dorska plemena so recimo uničila mikensko civilizacijo v Egeju in Grčijo potisnila v nekajstoletni temni vek. Oslabljeno Hetitsko kraljestvo v Mali Aziji je prav tako odprlo prihod novim, nemiroljubnim plemenom. A najbolj so obalne dežele prizadeli srboriteži z morja. Ti so bili različnih izvorov, tja do Črnega morja, vendar se jih je po egipčanskih zapisih prijel naziv pomorska ljudstva. Sprva zgolj roparska so kmalu osvajala in uničevala po celotnem Levantu. Eni od njih so bili Filistejci, tisti neobrezanci, ki so nadlegovali Davida v Bibliji. Dodatno so Egipčanom zavdali libijski Berberi, nakar so razkosano in politično opešano deželo v 8. stoletju kratkomalo zavzeli južni podložniki Nubijci. S tem je bilo enotne, pravorodne egipčanske države za vekomaj konec, s čimer se je v zgodovinopisju pričela tako imenovana pozna doba.

Kar nekaj faraonov je bilo potlej črno-nubijskih, vladali pa so iz sudanskega kraja Napata, kjer so si po zgledu starih kraljev sezidali piramide. Toda na vzhodu je sčasoma zrasla moč Asirije in 670. pr. n. št. je njihova vojska zavzela bregove Nila vse do Teb. Za njimi so prišli Babilonci z znanim kraljem Nebukadnezarjem II. na čelu, nakar si je v 6. stoletju pr. n. št. celoten bližnji vzhod podjarmila velesila Perzija. Ta je skoraj dvesto let vladala Egiptu in četudi so perzijski kralji sedeli v domači Suzi, so se vsi imeli za faraone, vključno z Darejem in Kserksom. Domačini jih niso marali in so leta 332 pr. n. št. pozdravili novega okupatorja črne dežele, Aleksandra Makedonskega. Ta se je oklical za faraona in Amonovega sina ter zgradil svežo prestolnico Aleksandrijo. Ko je veliki vojskovodja kmalu zatem umrl, je ta del sveta prevzel njegov general Ptolomej in spočel ptolomejsko, grško dinastijo vladarjev.

VSAKDANJE ŽIVLJENJE

Glede na trajanje države se ne da posplošeno govoriti o načinu življenja starih Egipčanov. A par temeljnih reči drži vsaj za osrednje tisočletje, okoli novega kraljestva. Številni viri slikajo, da so bili prebivalci srečni. Kmetje sicer niso imeli lastne zemlje, ker je bila vsa od faraona in visokih svečenikov, toda kdor je delal, ni trpel gladeža. Kljub večslojni komuni, ki je segala od pazantov prek obrtnikov do pisarjev, je vladal nekakšen staroveški komunizem. Delodajalec je bila v največji meri država: jeseni je gmajna sejala, pozimi gradila namakalne jarke, na pomlad žela in poleti zidala, kar se je faraonu zahotelo. Še sužnjem, razen tistim, ki so garali v rudnikih, načeloma ni bilo hudega in so celo posedovali imetje. Vsi po vrsti so bili silno pobožni, a molili so vsak zase. Orjaški templji namreč niso bili namenjeni javnemu bogoslužju, marveč so bili zemeljske hiše božanstev.

Kovanega denarja v Egiptu niso uporabljali vse do poznega kraljestva, zato so trgovali z žitnimi mericami in kosi bakra, tako imenovanimi debeni. Večina prebivalstva je živela v majhnih, a zidanih bajtah iz opeke iz rečnega blata, premožnejši pa v večnadstropnih hišah. Slednji so se od navadnežev ločili po sijoče belih lanenih krilih, vsi pa so nosili enobarvne svetle tkanine. Kot pričajo slikarije, so bile razvratne pivske zabave pred štirimi mileniji stalna praksa, prav tako najstarejša obrt. Zanimivo je, da so si tako ženske kot moški pobrili slehérno telesno dlako, vključno z lasmi. Višji sloji so nosili lasulje, faraoni pa umetno ozko brado.





Čeprav je bil Egipt z močno in disciplinirano vojsko dolge veke velesila poznanega sveta, družba ni bila bojevita, marveč nagnjena k trgovanju. Izvažali so presežek žita, papirusa, lana in dragotin iz nubijskih ter sinajskih rudnikov, sami pa so najbolj potrebovali les za kurjenje plavžev. Ravno zaradi pomanjkanja kuriva je država v železni dobi klonila. A za časa brona je preskrbljena, urejena kultura brez neposrednih sovražnikov cvetela in spodbudila napredek mnogih obrti. Zaradi vodne poti so zaobvladali ladjedelništvo, nesmrtne ambicije faraonov, ki so se manifestirale v orjaških grobnicah, so razvile stavbeništvo, trgovina in javna dela so doprinesla k umetnosti zapisovanja, moč pisane besede je spodbudila literaturo, balzamiranje je vplivalo na medicino, priljubljeno lepotičenje je hranilo draguljarstvo in kozmetičarstvo … Večino znanja, od astronomije prek matematike do steklarstva, so Egipčani razvili sami. Veliko se ga je v pesku časa izgubilo ali pozabilo, mnogokaj pa so povzeli Grki in Rimljani.

Precej slikovito vsakdanjo družbo opiše roman Egipčan Sinuhe, ki je resda sodoben, a temelji na skoraj štiri tisoč let starih zapiskih zgodb. Že res, da je bila za uboj mačke predvidena smrtna kazen, da so bili učitelji znani po izdatni rabi palice in da je bil ječmenov kruh tako grob, da so si ljudje ob njem lomili zobe. Toda ko danes v muzejih zrem v neverjetno lepo in domiselno izdelane vsakdanje pripomočke, kot so sandali, igrače, šolske tablice in nakit, medtem ko stenske slikarije v stripovski maniri humorno pričajo o prešernem življenju, bi bil raje v tistem Egiptu kot v evropskem srednjeveškem mestu.



FARAONI

Čeprav je faraon splošno sprejeto ime za kralje starega Egipta, je izraz, ki pomeni 'veliko hišo', najprej predstavljal dvor. Šele v 15. stoletju pr. n. št. je postal naziv za vladarja. Po izročilu so bili faraoni božje utelešenje, sprva Horovo, kasneje tudi Amonovo in Ozirisovo, zato se s podaniki niso ukvarjali. Bili so lastniki celotne dežele in njihova moč je bila absolutna, dasi so zlasti mlajši imeli ob sebi močne svetovalce. Faraoni so največkrat upodobljeni s kljukasto palico in cepcem, pri čemer jim naglavje krasi dvojna krona združene Zgornje in Spodnje dežele. Pogosto so imeli bodisi na pokrivalu bodisi na palici še kobro, ki jih je varovala pred neprijatelji. Od prvega Narmerja do poslednje Kleopatre se je zvrstilo okoli 170 faraonov, med katerimi je bilo v zadnjem tisočletju veliko tujcev: Nubijci, Asirci, Perzijci in naposled Grki. Dobršen del vladarjev je bilo degeneriranih, kajti parjenje z bližnjim sorodstvom, če se le da, med brati in sestrami, je bilo pravilo. Tako so vzdrževali čisto kri, a za ceno mnogih mrtvorojencev in prirojenih napak. Zanimivo in nenavadno glede na druge kraljevske linije pa je, da je le par faraonov umrlo zarotniške smrti.

Hačepsut se je v zgodovino vpisala kot prva mogočna vladarka, egipčanska ustreznica Marije Terezije. Za časa njenega mirnega prestolovanja, ki se je začelo 1478 pr. n. št, je Egipt vzpostavil mnogo gospodarskih zaveznic in trgovskih poti. Najbolj znana je bila ekspedicija v mitsko deželo Punt, za katero se ne ve, kje leži: na arabskem polotoku ali, še bolj verjetno, južneje na afriški obali. Od tam so Egipčani uvozili mnogo dreves mire, kar je prva dokumentirana posaditev neavtohtone rastline. Ženska se je takisto podpisala pod mnogo objektov v svetiščnem središču Karnak.



Tutmozis III. je vladavino pričel s teto Hačepsut, a dejansko je za žezlo poprijel po njeni smrti leta 1458 pr. n. št. in ga držal več kot tri desetletja. V tem času je vodil kar sedemnajst kampanj na vzhod in na jug ter zavzel 350 mest, zaradi česar je dobil vzdevek 'egipčanski Napoleon'. Pri tem mu je močno pomagala vojska izpopolnjenih bojnih vozov, ki so se izkazali tudi v njegovi največji bitki pri Megidu. Takrat je ancientni Egipt obsegal največje ozemlje.



Amonotep IV. je ob nastopu faraonovanja 1351. pr.n.št. proti volji ljudstva uzakonil Atona kot državnega boga, ukinil druga čaščenja in sebe poimenoval v 'koristnega Atonu' – **Ehnatona**. S tem je uveljavil prvo znano oblika monoteizma. Ker mu pretirano 'amonske'



Tebe niso ugajale, je postavil novo prestolnico Akhetaton. Zaradi najdenega imenitnega doprsnega kipa je prav tako poznana njegova glavna žena Nefretete, ki pa ni bila faraonka. Ko je Ehnaton umrl, so njegovo in Atonovo ime zbrisali iz mnogih zapisov ter vrnili ostale bogove.

Ehnaton je svojemu prvorojenemu sinu, ki ga ni imel z Nefretete, marveč s svojo sestro, dal ime 'podoba Atona' – Tutankaton. A ko je ta 1332. pr. n. št. kot devetletnik prevzel prestol, se je odrekel fotrovi veri in postal 'podoba Amona' – **Tutankamon**. Razen tega v dekadi svojega vladanja ni storil nič posebnega, a kljub temu je kralj Tut eden najbolj poznanih, in sicer zaradi imenitne zlate posmrtne maske. Njegova grobnica je bila namreč ena redkih nezropanih in velja za največjo egiptološko najdbo. Okoli tega se je spletla tudi medijska vraža o prekletstvu, ker naj bi več članov odprave in celo njihovih bližnjih kmalu nato umrlo.



Čeprav je **Ramzes II.** postal faraon pri relativno poznih štirindvajsetih (1279 pr. n. št.), je dobro potegnil vse prestolonaslednike, saj je živel devetdeset let! Med načelovanjem je vodil mnogo bitk, v katerih se je izkazal kot odličen strateg, sklenil mirovno pogodbo s sovražnimi Hetiti in zgradil več spomenikov ter palač kot kdorkoli drug. Med drugim je v rečni delti ustanovil novo mesto Pi-Ramzes, zgradil tempeljski kompleks Ramzesej in dal svoj božanski ego vklesati v ogromno pročelje skalnega svetišča Abu Simbel. Da je bil Ramzes II. res 'Veliki', kakor se je vpisal v anale, priča njegova nedavna pot. Ko so njegovo tri tisoč let staro mumijo leta 1974 prepeljali v Pariz na raziskave, so ga tam sprejeli z vojaškimi častmi. Ker je tako odlično ohranjena, je fotka na mestu. Ni pa gotovosti, da je bil on tisti faraon, ki je spustil izraelske sužnje, kakor je bilo upodobljeno v filmu Deset božjih zapovedi.



Vseh pet naštetih kraljev je pripadalo novemu kraljestvu in razen Ramzesa II. vsi izhajajo iz 18. dinastije. Izven njih si omembo zasluži še poslednja faraonka **Kleopatra VII.** (v grščini pomeni dobesedno 'očetova slava'). Čeravno je bila po tradiciji poročena s svojim bratom, v resnici ni bila Egipčanka, saj je izhajala iz makedonske ptolomejske dinastije. Leta 47 pr. n. št. je postala samostojna vladarka in pri utrjevanju moči ji je pomagal Julij Cezar. Legenda pravi, da se je v njegove sobane dala prinesti gola, zavita v preprogo, zgodovina pa, da mu je devet mesecev po prvem snidenju povila sina Caesariona (Cezarčka). Po Cezarjevem umoru je Kleopatra zapeljala tudi njegovega naslednika Marka Antonija. Ko je slednjega premagal Oktavijan, se je Kleo po pisanju rimskih zgodovinarjev dala ugrizniti naočarki.





Assassin's Creed Origins bo na videz sicer vseboval vso glorijo starega Egipta, od piramid in spomenikov do šeg in verovanj. Vseeno pa je dobro vedeti, da to ne bo predstava iz bronaste dobe drugega tisočletja pred štetjem, ko je bil Egipt na višku svoje kulturne in vojaške moči, marveč iz časa Kleopatre. Tisto so zadnji trenutki tritisočletne države, tik preden jo osvojijo Rimljani. Obetavna zgodovinska igrica izide 27. oktobra.



Eden od egipčanskih 'izumov' je obelisk, štirioglat steber s piramido oziroma 'pragričem' na vrhu, ki je krasil vsako svetišče. Po pravilu so bili monoliti, torej iz enega kosa skale, in tehtali več sto ton. Rimljanom so se dopadli, zato so jih lepo število razvozili naokoli. Najbolj opazen je tisti, ki stoji sredi Trga Svetega Petra v Vatikanu. Prav tako poznane so Kleopatrine igle, ena na pariškem trgu Place de la Concorde, druga v londonskem Westminstru in tretja v njujorškem Centralnem parku. (Nimajo veze s Kleopatro, saj izvirajo in novega kraljestva tisoč let prej.) Ljubljanski obelisk ni iz starega Egipta, niti ne washingtonski, ki je v resnici stavba iz 1888.

Novi upravitelji so bili pametni in niso hoteli na silo izpodriniti egipčanskih šeg, marveč so jih helenizirali. Tako je na primer nastal kult Serapija, Ozirisa v klasičnogrški podobi. Aleksandrija se je pod Grki razvila v glavno trgovsko mesto Sredozemlja in center znanja, kar sta pričala takrat zgrajena svetilnik in knjižnica. Egipt, četudi ne več izvorni, je v grškem veku zacvetel in bil pravzaprav najbolj privlačna dežela antičnega sveta. Kot poslednja konkretna faraonka je prestol leta 51 pr. n. št. zasedla Kleopatra, ki je s prijateljevanjem z Julijem Cezarjem zmagala v državljanski vojni proti lastnemu bratu in možu ter začasno odvrnila rimsko invazijo. Po njegovi smrti se je spečala z nesojenim naslednikom Markom Antonijem. Ko sta proti Oktavijanu izgubila pomorsko bitko pri Akciju, sta oba naredila samomor. Egipt je leta 30 pred našim štetjem postal rimska provinca in glavna žitnica. Zadnji faraon na papirju, no, papirusu je bil najstniški Cezarček, sin Kleopatre in Julija, a ga je dal Oktavijan za vsak primer ubiti.

EGIPTOLOG NAPOLEON

Zgodovinar Herodot je v svojih zapisih pel hvalnico *"pokrajini, ki premore več znamenitosti kot katerakoli druga"* in s čudenjem mogočnim spomenikom in tajinstvenim zapisom spodbudil tamkajšnji turizem že več stoletij pred Kristusom. Dasi je doba zlatega, originalnega Egipta minila že tisočletje prej, so bili grški in rimski upravitelji nad deželo in njenimi skrivnostmi navdušeni. Ni čudno, da se je čaščenje starih božanstev in celo balzamiranje nadaljevalo še v naše štetje. Po novejših grobnicah denimo obstajajo mnoge kombinirane slikarije z Anubisom v ploskovnem, reliefnem stilu, dočim je pokojnik upodobljen klasično od spredaj. Celo kasneje, v koptskem obdobju, so nastajale risbe in kipi, ki so zgodnje krščanstvo spajali s faraonskimi motivi. A izročilo živaljeglavih božanstev je naposled jenjalo s cesarjem Teodozijem, ki je koncem četrtega stoletja prepovedal poganska verovanja in zaprl vsa svetišča Amonove druščine. Krepko naslednje tisočletje so bile nilske kronike le stran zgodovinopisja, starodavno zapuščino pa je prekrila puščava. Prihodnji upravitelji Egipta niso izkazovali spoštovanja do starodavnih dosežkov. Tako kristjani kot muslimani so namreč črtili in često uničevali vse, kar je bilo poganskega. Svetišča so se spremenila v cerkve ali mošeje, nekdo je sfingi odbil nos, zunanje kamne s piramid so uporabili za gradnjo Kaira, največja katastrofa pa so bili požigi aleksandrijske knjižnice, ki so uničili najbogatejše skladišče znanja starega veka. A po Napoleonovi egipčanski kampanji, na katero je vzel sto petdeset učenjakov, se je faraonski duh prebudil. Nastopilo je široko zanimanje za tajne piramid, bajne zaklade in nerazumljivo pisavo, ki jih je veke prekrival pesek. Žal je to naredilo tudi precej škode, kajti pustolovci so se množično vrgli v uničujoče prekopavanje in plenjenje. Številni najbolj poznani artefakti, kot sta kip Nefretete in kamen iz Rosette, so za časa turške, francoske, britanske in nemške okupacije odšli v tujino, kjer so še dandanes. Največjo zbirko nilskega izročila seveda hrani muzej v Kairu.

Dasi je v dobršni meri raziskana in odkrita ter ducatkrat izropana poslednja ped Ponilja, egiptomanija še traja. Znanstveniki z najnovejšimi tehnologijami preverjajo DNK in druge lastnosti starodavnih trupel, zagovorniki ancientnih astronavtov iščejo leteče krožnike med hieroglifi, navadni ljudje pa imajo možnost kot nikjer drugod zgoščeno občudovati bogato mogočnost človeštva iz davnega veka. Pri tem pomaga naravni dejavnik: suha klima prastaro dediščino uspešno varuje pred zobom časa, celo zvitke, tkanine in hlebčke kruha. Vpliv Egipta se resda ne more meriti z grškim in rimskim, a v kulturi in umetnosti vseeno obstaja, naj gre za vrsto obeliskov po svetu, lasvegaški hotel Luxor ali filme o mumijah. Vera starih Ponilčanov, da jim bodo vklesana imena in ohranjena trupla prinesla večno življenje, se je izkazala za pravilno.



Poleg številnih egipčanskih motivov v prenekateri igri sta bili tipično ponilski dve, obe strateški mestogradilnici. Pharaoh (1999) je bil v druge barve preoblečen Caesar od razvijalca Impressions, Immortal Cities: Children of the Nile pa so pet let kasneje udejanili isti ljudje v novi firmi Tilted Mill. V obeh smo furali civilizacijo ob Nilu, kar je zajemalo tako poljedelstvo kot gradnjo spomenikov in bavljenje z božanstvi. Temeljna razlika je bila v 3D-grafiki, zaradi katere se je slednji naslov slabše postaral.



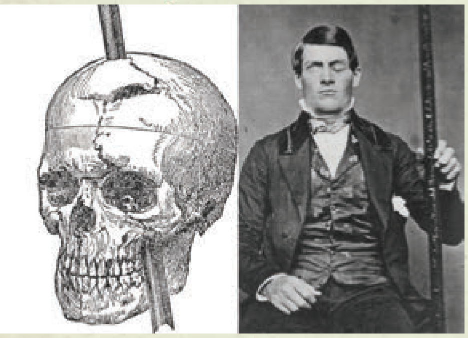
BoterPolž in Houdre se bavita z družbenimi neprilagojenci. Prvi jih psihološko analizira, drugi jih sramotilno razstavi.

Kaj je psihopatija?

Z inteligentnimi, a nemoralnimi zlikovci smo ljudje obkroženi in fascinirani, kar pričajo tako fiktivne kot resnične zgodbe. Od Jokerja, Hannibala Lecterja in Dexterja do Josefa Mengeleja, Charlesa Mansona ter Andersa Breivika. Kljub stereotipnemu prepričanju tovrstni družbeni plenilci, laično poimenovani psihopati, pretežno niso morilci. Pogosto so uspešni direktorji, odvetniki, televizijci in kirurgi. Zvečine moški pripadniki tvorijo tri odstotke prebivalstva, kar petina pa jih zaseda položaje moči. Nekateri mednje štejejo kup znanih osebnosti, recimo Chaplina, Gandija, Steva Jobsa in Woodyja Allena, vendar gre take špekulacije jemati s ščepcem soli.

Psihopatijo stroka skupaj s sociopatijo uvršča pod disocialno osebnostno motnjo. Nekateri jih enačijo, drugi pa ločijo po nastanku. Za prvo naj bi bila odločilnejša genetika, za drugo nasilje in zlorabe iz okolja. Za vse sta značilna samoljubnost in pomanjkanje občutka krivde, obnašanje ne upošteva družbenih vrednot in je pogosto zločinsko. Razlog tiči v drugačnem delovanju možganov. Osrednja je šibka aktivnost amigdale, nadzornega štaba za čustveno odzivanje, zato taki ljudje niso podvrženi čustvom drugih. A kako naj bi brez empatije, sposobnosti, da se postavijo v položaj sočloveka, tako dobro manipulirali? Študije namigujejo, da jo imajo, a jo po mili volji nadzirajo.

Zaradi iste okvare nadalje ne čutijo strahu. So drzni, težji primerki nepremišljeni, celo (samo)morilni. To ob slabem tvorjenju izkustvenih spominov vodi v absurde. Nekega serijskega morilca so med zdravljenjem le za nekaj ur spustili s klinike, nakar je takoj ubil človeka, ker je pozabil ustrezni občutek, pa še radoveden je bil, kaj sekira naredi telesu. Žrtve očarajo s samozavestjo in privzdignjeno samopodobo, ki jo, če zmorejo krotiti nasilje, hranijo z gonjo po moči. Vsak sebičen cilj jim je kot fiks, kajti kakor pri odvisnikih je njihovo hormonsko nagrajevanje močnejše. Zato zanj naredijo vse – lažejo, izkoriščajo, izsiljujejo. Pri tem so sila iznajdljivi. Psihopatskega zapornika so vprašali, kako bi se predčasno znebil podnajemnika, ki noče oditi. Brez nasilja, kakopak. Rekel je, da bi stanovalca obiskal samega, pretvarjajoč se za uradnika, ki mora nujno govoriti z lastnikom. Nato bi mu 'po nesreči' izdal, da hiša vsebuje toliko azbesta, da je Černobil v primerjavi z njo zdravilišče, in svetoval, da se zavoljo zdravja čimprej izseli.



Ko je Phineasu Gagu železni drog skozi lice navzgor prebil čelni reženj, je preživel, toda po obnašanju je postal podoben psihopatom. Danes povezujejo nastanek psihopatije s poškodbami v otroštvu.

Kot družbene kameleone jih je težko prepoznati, saj tiste nevarne, ki imajo močneje izraženo vzkipljivost in agresijo, izda šele storjen zločin. Določi jih lahko strokovnjak s Harovim vprašalnikom, ki od nič do dve vrednoti dvajset značilnosti, recimo šibko čustvovanje, površinsko privlačnost, nepremišljenost, hudodelnost ... Od štirideset pik je za diagnozo potrebnih vsaj trideset. Nadalje problematično pa je zdravljenje. Ob hudi odsotnosti uvida za zmote ima psihoterapija lahko nasprotne učinke, saj jim rabi za piljenje manipulativnega pretvarjanja. Da bi izkusil njihovo počutje, si je dal psiholog Dutton z globokomožgansko stimulacijo začasno 'ugasniti' amigdalo. Samozavestno počutje je opisal kot tisto po dveh pivih. Poleg tega so mu krvave slike domala vzbujale nasmešek, svoj rekord v Gran Turismu pa je z vožnjo na nož podrl v prvo. Zdaj čakamo, da e-športlerji pokupijo tovrstne mašine in pričnejo z dopingom.

Kaj je pranger?

Na površje slovenskega medijsko-političnega močvirja vsake toliko priplava vestička o nečednih poslih katere izmed znanih fac na položaju. In dotičnik se potem često brani z besedami, da se je po krivem znašel na sramotilnem stebru. Ta prikladna metafora ima korenine v zelo običajni srednje- in zgodnjenovoveški nižjesodni kazenski praksi, s katero se je male prestopnike kaznovalo tudi pri nas.

Sramotilni steber oziroma pranger – iz nemške besede 'Pfanger', kar pomeni 'tisti, ki stisne' – je bila priprava, na katero so priklenili nebodigatrebo in ga javnosti na ogled postavili. Ponavadi je bil to kamnit ali lesen tram z okovjem za vrat s kratko verigo, da sramočenec med prestajanjem kazni ne bi slučajno posedal. Druga oblika pa je bila prepoznavna naveza dveh lesenih okovov, med katera so vpeli glavo in roke. Najčešče je pranger stal sredi trga, nekje v bližini stavb takratnih šefov: gradu, rotovža ali cerkve. V zgodovinskih virih za sramotenje prestopnikov najdemo še vrsto drugih načinov, od oslovskih klopi prek javnih kletk in lesenih križev do nad vodo obešenih košar, ki so jih med drugim spoznavali goljufivi ljubljanski peki.

Na sramotilni steber je prišel tisti, ki se ga je odkrilo, obdolžilo in obsodilo skoraj v isti sapi. Temu fevdalne oblasti niso prav nič nasprotovale. Kot je zapisal Valvasorjev Janez, je bil pranger *"za poštene meščane, če zakrivijo majhne prestopke in se zaradi tega ne morejo smatrati za zločince."* Ljudje so ga spoznali od blizu zaradi bogokletja, prepirljivosti, motenja javnega miru, pretepanja, pijančevanja, manjših tatvin, goljufanja pri trgovanju in premikanja mejnih kamnov. Srčika kazni je bila javno ponižanje, zaradi česar je bil njen neločljivi sestavni del horda naključnih mimoidočih. Ta je priklenjenega zasmehovala, vanj metala feces in gnile poljščine ter mu včasih dala tudi batine. Ujetost na prangerju je trajala od ene do več ur, lahko pa je bila del obsežnejšega kaznovanja. In prinesla je tolikanj sramote, da so se prestopniki tu in tam iz svojega kraja enostavno izselili.

Zadnji priklenjenci so na prangerjih na sončni strani Alp jadikovali še okrog zemljiške odveze leta 1848. Nato jih je veliko večino načel zob časa in danes je v Sloveniji ohranjenih le še petnajst kamnitih stebrov. Lokalna društva krajev, kjer se nahajajo, po principu kolobarjenja vsako poletje pripravijo veseličenje, imenovano Prangerjada. Na teh prireditvah se poleg roštiljanja in pivopitja odvijejo bolj ali manj nazorne uprizoritve muk nekdanjih osramočencev. Če odmislimo te žure, je dandanašnji sramotilni steber poleg metafore iz uvoda živ še nekje. Podobno vlogo namreč tu in tam prevzame spletni svet, pri čemer se ljudje na javno sramoto v času brisanja meja med javnim in zasebnim često obsodijo kar sami. Ali pa s svojim početjem in izjavami pristanejo na (kontroverznih) performans-prangerjih – nazadnje smo to lahko spremljali v javni objavi podatkov avtorjev nestrpnih izjav v akciji #ZLOvenija. Kot je v pesmi rekel petelin, ko je naskočil raco: "Princip je isti, vse ostalo so nianse.«



Do danes se je v Sloveniji ohranilo petnajst prangerjev, ki jih najdemo od Kopra in Pirana do Ptuja, Brestanice in Rečice ob Savinji (na fotografiji). V Radovljici pa utrujeni turisti nevedoč sedajo na edino ohranjeno sramotilno klop pri nas.



Post-GoTski ogledi

Bil je čas, ne tako dolgo tegá, ko George R. R. Martin ni bil pisateljska zvezda svetovnega formata, marveč faliran scenarist, čigar dela se pri televizijcih nikakor niso prijela. Koncem osemdesetih je delal na kultnem ZF-zajebantu Maxu Headroomu, ki so ga odpovedali že sredi druge sezone, in ne prav odmevni seriji Lepotica in zver, koder je imela glavno vlogo terminatorska Linda Hamilton. Razočaran se je vrnil k pisateljevanju, v katerem je pred skokom v svet malih ekranov doživel krah s propadlim romanom Armageddon Rag. Namenil se je spisati nekaj epskofantazijskega v slogu Tolkiena, le da bolj realističnega zaradi zgodovinskih del, ki jih je rad prebiral. Vendar je bil v žanru bos in tudi tu uspeh ni prišel čez noč. Prvenec, A Game of Thrones, je izšel leta 1996, na vrh seznama bestsellerjev pa se je deset let kasneje povzpela šele štirica, A Feast for Crows. Ja, dolgo je trajalo, da se je Sedmero kraljestev zavleklo pod kožo geekovske nacije. Nakar je prišla TV-nadaljevanka in količino navdušencev brzinsko postoterila. Fanovske strani in forumi, na katerih se razpravlja o teorijah, so doživele plaz novih obiskovalcev, meni pa še zmerom ni nič jasno, ko med avtomobilsko vožnjo iz Ljubljane proti Vrhniki gledam ksiht Jona Snowa na jumboplakatu. Po taisti poti sem se pred dvajseterico let fural z busom, držal v roki izvod Igre, ko pri nas še domala nihče ni vedel zanjo, in sanjaril, kako jo bom prevedel. Pa mi je zavdal Pižamc!

A vsemu luštnemu pride kraj in kmalu se bodo avanture zmajske matere, ki jo je v savani zajezdil žrebec, na ladji pa nečak, iztekle. S tem bo odšlo v zgodovino dosti memov, od "Zima prihaja" do "Jon Snow, pojma nimaš", za incestuozno krvavo jebačino pa bo ostala neizmerna praznina. Televizijske hiše se jo bodo kajpak trudile zapolniti: HBO načrtuje odcepke, dočim je šef Amazona Jeff Bezos podrejenim zaukazal, naj mu ustvarijo novi GoT, "or else." Ob tem se je posadka Grand Toura smejurila z dragim viskijem v rokah in cigarami v gobcih. Toda vse ni tako neotipljivo. Kar nekaj je namreč fantazijskih del, ki so že v postopku romanja na male zaslone, kjer je moč zaslužiti več kot v stagnirajočih kinih. Fantasyjska bralska skupnost dih bržkone najbolj zadržuje ob adaptaciji romanov iz serije Kraljemorčeve kronike Patricka Rothfussa. Zazdaj dvodelna poved o rdečelasem pevcu in čarodeju Kvothu je istočasno moderna in starinska, klavska in romantična, osebna in epska, zaradi česar se kar sama ponuja priredbi. Dobila jo bo najmanj v obliki nizike, trenutno prodane pravice pa obsegajo še film in videoigro. Tudi zato se Rothfussu s pisanjem tretjega, bojda zaključnega dela mudi in se raje afna po blogu ter prireditvah. Takisto so odkupljene pravice za arturijansko epiko Chronicles of Amber Rogerja Zelaznyja, orjaško sago o dobrem in zlem Wheel of Time Roberta Jordana, humoristični Mort Terryja Pratchetta, zmajsko klasiko Dragonriders of Pern Anne McCaffrey in še eno tovrstno akcijado, Temerarie Naomi Novik.

Še bolj se lahko slinijo ljubitelji znanstvene fantastike, saj je ta v televiziji našla novo zatočišče, ko so jo iz kina pregnali superjunaki in megalomanski projekti tipa Interstellar. Vojna svetov, Odiseja 3001, Krasni novi svet, Tujec v tuji deželi, Redshirts, These Broken Stars, Forever War, Altered Carbon, Hyperion, kitajski Three-Body Problem ... Vse to se ima pretočiti v obliko večernih kradljivk spanca, za nameček brez vmešavanja čudaških patronov, kot je Uwe Boll! Napoveduje se celo sveža izvedenka kultnega romana Dune, za katero naj bi stal režiser David Villeneuve (Iztrebljevalec 2049), dočim BBC kuje orenk serijo po Pullmanovi Njegovi temni tvari. Z njo bodo sprali iz ust slab okus po hollywoodskem fiasku. Je pa res, da studiji in producentske hiše pravice rade odkupijo le zato, da jih ne bi kdo drug, nakar jih vržejo v predal in nanje pozabijo.

Ogledne zaposlitve bo tako ali drugače nemalo, me pa žalosti, da na seznamih nisem zasledil del, ki bi se izvrstno podala bodisi serijski bodisi filmski formi. Presenečen sem, da se v obliki scenarijev še niso znašle knjige Brandona Sandersona iz srednjeveško-magične serije Mistborn. Človek piše dobesedno filmsko, drugače rečeno, njegova proza oponaša kamero, zato s prilagajanjem ne bi bilo dela. S še večjim veseljem pa bi zrl v zgode in nezgode 'ladje norcev' iz Abercrombiejeve trilogije Prvi zakon. V njej ne srečamo bajeslovnih pošasti, ker so zadosti monstruozni in škodoželjni že ljudje sami, junaki pa svoje počnejo bolj zato, ker so v to prisiljeni, kot iz kakih plemenitih vzgibov. Kar je seveda natanko tisto, kar danes zažge. Prav vidim epske prizore mečevalskih spopadov iz Blade Itself, v katere se zapletata barbar Logen in fini oficir Jezal, ognjeno uničenje spod klobasastih prstov maga Bayaza, čudežni stolp z magično-tehnološko vsebino, neposojeno romanco Westove zblojene sestre in okrutna izživljanja pokvečenega inkvizitorja Glokta. Za vsem tem bi scenarij upošteval širšo sliko pehanja celotnih nacij in tistega, kar se taji za realpolitikantskimi mahinacijami. Izbira nastopajočih ne bi bila prezahtevna. Nekdaj čednega častnika Glokta, ki so ga z mučenjem spremenili v spako brez vsakega drugega zoba, bi upodobil Jude Law ... barbar, nagnjen k ultimativnemu popizditisu, bi postal Ron Perlman ... dočim bi manipulativnega coprnika oživil rotundno porejen Ian McShane. Pa bi bilo zgodnje vstajanje v ponedeljek spet čista jeba!

Sneti



Maisie 'Arya' Williams bo zaigrala v zombijski postapokaliptijadi Gozd dlani in zob.



KONAMI
PES2018
PRO EVOLUTION SOCCER
TU SE ROJEVAJO LEGENDE
Geslo "Tu se rojevajo legende" uteleša vrnitev Pro Evo Soccerja z novimi gradniki in načini udejstvovanja. Boljše igralnosti ta nagrajena serija še ni ponudila, spremembe pa so največje v zadnjem desetletju.
3
www.pegi.info
PS4
PS3
XBOX ONE
XBOX 360
PC DVD ROM
All UEFA Champions League, UEFA Europa League and UEFA Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or copyright of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PlayStation", and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. © Konami Digital Entertainment
konami.com/wepes | pesleague.com | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | twitter: @officialpes


UEFA SUPER CUP
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
UEFA EUROPA LEAGUE
OFFICIAL VIDEO GAME
PC DVD
XBOX 360
XBOX ONE
PS3
PS4
PES 2018
PRO EVOLUTION SOCCER
KONAMI
ŽE V PRODAJI
PES na mobilniku!
Pridobiš ga brezplačno.
GET IT ON
Google Play
Download on the
App Store

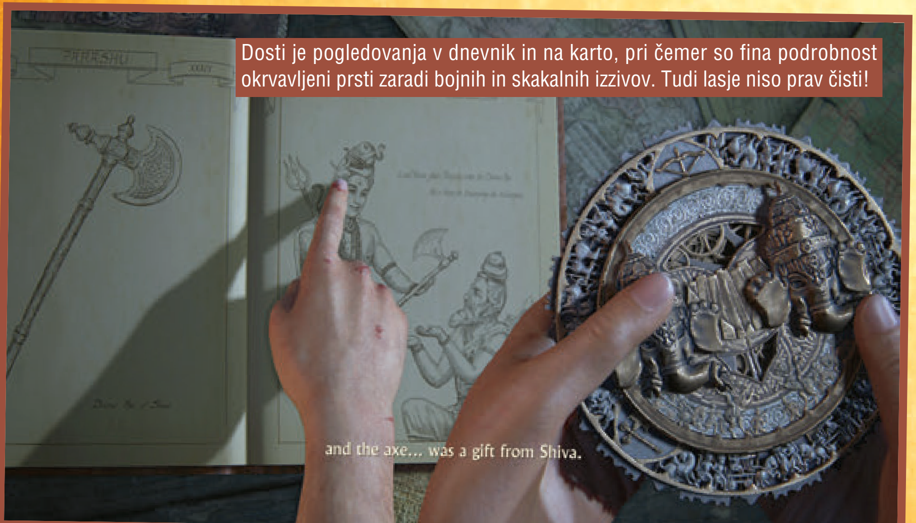
Uncharted: The Lost Legacy



Junakinji igre sta Nadine in Chloe. Prva je praktična in surova, Chloe pa pod hladom taji več čustev. Teh prej v seriji nismo izkusili, zato je oseba kakor nova.


Arkadno-miselnih ugank je v špilu več in imajo v glavnem opraviti z manipulacijo predmetov in teles v 3D-prostoru. Tu mora Chloe pravilno odskakljati čez plošče.


Važen del vseh Unchartedov je strelsko obračunavanje, ki je tu jako napeto in eksplozivno. Ko te sovragi zavohajo, začne po tebi leteti kot v Siriji. Saj veš, v U3!



Dosti je pogledovanja v dnevnik in na karto, pri čemer so fina podrobnost okrvavljeni prsti zaradi bojnih in skakalnih izzivov. Tudi lasje niso prav čisti!

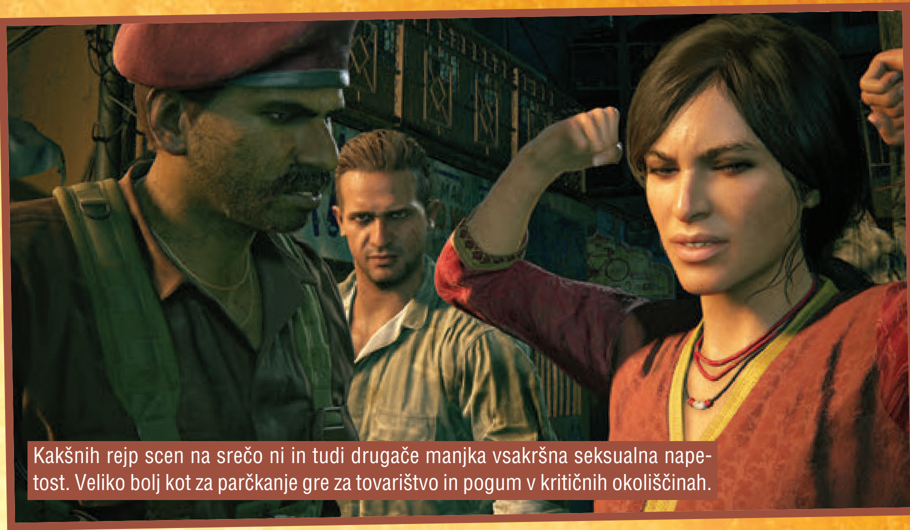
Nathan Drake je po arheološki štali v Unchartedu 4 postal udomačen samec, ki se z brhko Eleno predaja družinskemu življenju. Zaradi te transformacije glavnega lika iz avanturističnega zafrkanta v copato so številni menili, da se je serija akcijskih pustolovščin v znani obliki končala in nam preostane le čakanje na drugačno petico. Verjetno umeščeno v povsem odprt svet, na katerega je Thief's End namignil s prostoročno vožnjo džipa po blatni divjini. Navsezadnje bi bilo Nezabeleženo brez Nathana kot Mario brez Maria in Witcher brez Geralta, kajne?
A tovrstni napovedovalci so se nekoliko zmotili. Uncharted 5 seveda nekoč bo prispel (istočasni razvoj z zdajle nastajajočim Last of Us 2 bi bil za skupino Naughty Dog prehud), le da ne bo iznenada prelomen. Vmesni korak do njega je pričujoča samostojna razširitev z ženskima junakinjama. 40-evrski špil je manj obsežen kot polnomastni U4, vendar mu jedrnatost ne škodi. Nasprotno, s kakšnimi devetimi urami lasersko osredotočene in prevetrene enoigralske kampanje, večigralsko platjo starejšega brata ter izvedbo za čute obliznit je tole fantastična igralno-filmska izkušnja. Ni slabo za postranski projekt, ki je bil svojčas navaden DLC, nakar je prerasel v samostojnost, ki v naslovu povedno nima zaporedne cifre.

Babe držijo vkup

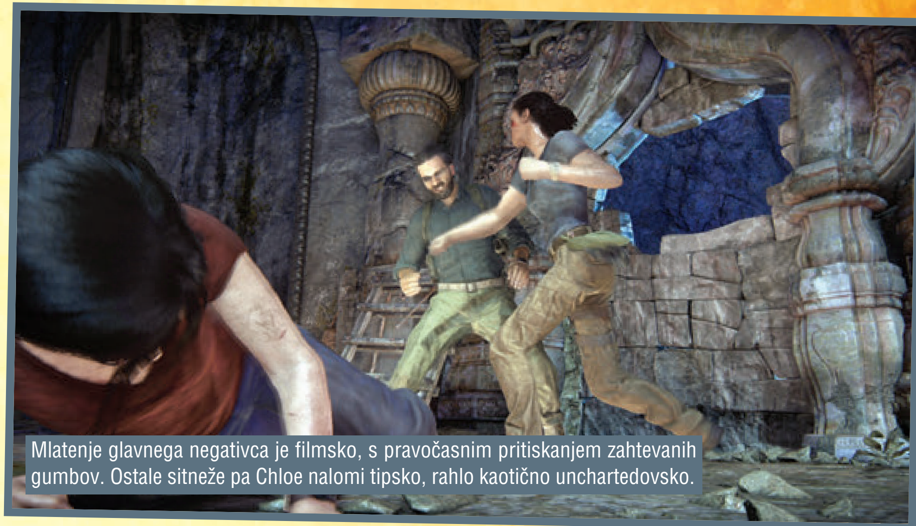
Protagonistki Izgubljene zapuščine sta Chloe Frazer in Nadine Ross. Chloe je temnolasa fatalka, ki je bila v dvojki Elenina konkurenca pri Nathanu in so jo v štirici le omenili. Nadine pa je v slednji igri vodila najemniško vojno firmo Shoreline in kot prava moškinja štela rebra tako Draku kot njegovemu bratu Samu. Nekaj časa po dogodkih v veliki epizodi se Chloe odpravi v gorovje Zahodne Indije iskat bajeslovni artefakt, Ganešev okel. Sprva je sama, toda ko se iz tutorialskega mesta prebije na svetokravne planjave, se ji pridruži Nadine, s katero si nista v dolgih laseh. V slogu Nathana in Sullyja se dečvi podata na precej, a ne čisto znano rajžo. Táko z nemalo plezanja, vihtenja čez prepade, streljanja, skrivanja, reševanja ugank in strmenja ob odkritju davno pozabljenih starodavnih civilizacij.
Štorija sama po sebi ne vsebuje blaznih presenečenj in vnovič koreníni na dejanski mitologiji in arheologiji. Ganešev okel so menda skrili prebivalci imperija Hojsala, ki je obstajal med 11. in 14. stoletjem in je častilo hindujska božanstva. Zategadelj srečamo krasne kipe in omembe božanstva Šive, bojevnika Parašuramija, svete krave Nandi ... Se pa razlika glede na Uncharted 4 pokaže pri osebju. Drake sicer občasno izrazi kakšno negativno čustvo in si pokolov ne žene k srcu, a je v splošnem en simpatičen houdre. Chloe pa je bistveno resnobnejša in temačnejša. In kjer je interakcija med moškimi junaki prej temeljila na lahkotni *buddy-buddy* zafrkanciji, med Chloe in Nadine zraste nekaj bolj pristnega, obstojnega ter, ja, zanimivega.
Za nekatere bo ta sprememba prehuda in se bodo pridušali, da je Lost Legacy preveč 'babji' špil, ampak ta drugačnost je pri meni naletela na zelo plodna tla. Saj je kul dajati bunkce Nathanu in se režati ob njegovih dovtipih, ampak na tej točki smo dolgoletni spremljevalci te sage željno čakali spremembo. Dasi je štirica Nathana iz karikature spremenila v osebo iz mesa, krvi in nevidnega ščita za krogle, sta Chloe in Nadine še za stopnjo bolj realni. Skozi debate, ki so pogosto elegantno umeščene med vožnjo naokoli, rasteta naše poznavanje njiju in njun odnos, ki je daleč od idealnega, a ga na kraju vendarle zaznamuje značilna unchartedovska prešernost. Edino nek kliše iz Chloine preteklosti zna zmotiti, saj se ne sklada s feminističnó noto. Tudi novi negativec Asav, terorist in manipulant z velikaškimi blodnjami, se vpiše med boljše tečnobe v seriji.

Že kar dobro kartirano

Sporočilo, da ženska zmore vse tisto kot moški, je zasajeno v samo jedro početja. Med Chloe in Nathanom ter Samom in Nadine glede akrobatskih in tepežkarskih sposobnosti ni razlike. Kar zna Drake, zna Frazerjeva: tretjeosebno se vzpenjati po oprimkih, zabadati klin v mehki apnenec za dodatno oporo, vihteti se čez prepade z vrvjo, ki se ovije okrog vnaprej določenih vročih točk, skakati, se kotaliti. V ploščadenjskem pogledu je Legacy neambiciozen podaljšek, saj črnolaska k mizi ne prinese svežih veščin. Zvečine ritmično tiščiš gobico in stiskaš X za samodejni preskok na naslednji jasno označeni rob ali oprimek. Tudi vobči ustroj je sličen: zvečine je igra linearna in filmska, z neinteraktivnimi vmesnimi sekvencami, namenjenimi pasivnemu gledanju in občasnemu stiskanju simbolov, ki se pojavijo na ekranu. Na ta način vdreš skozi duri ali dvigneš skalo. Podmnožica tega je odklepanje ključavnic, kjer vrtiš levo gobico in se za nekaj časa ustaviš ob tresenju joypada.
Ko na vnaprej določenih krajih pride do spopada, se skrivaš za ovirami, razpošiljaš strele in mečeš granate. No, če te sovragi opazijo, kajti običajno se najprej ne zavedajo, da si se primajal mednje. Dotlej imaš čas, da se jim krădeš za hrbte izza strebrov in iz visoke trave, da jih uspavaš oziroma jih od spodaj grabiš za jajca ter jih mečeš v globeli. Zaloga orožij je huda, od utišanih pištol prek močnih šmajserjev do bazuk, početja pa se drži arkaden pridih. Stražarsko-vojaška soldateska serijsko umira med jesiharskim dretjem, ti pa serijsko menjavaš zaklone ob pridušanju "SHIT!", ko razpadejo pod streli ali ti k joškom prileti granata, in gladko prehajaš iz streljanja v skrivanje, v tepež in nazaj. Celo vrv za vihtenje med zgradbami uporabljaš, se spopadaš z oklepljenimi vozili in brezšivno sodeluješ s kolegico, tako da ona barabo zgrabi, ti pa jo nokavtiraš. Srečoma ni nadnaravnih pošasti kakor v enici, kar se ni posrečilo.



Kakšnih rejp scen na srečo ni in tudi drugače manjka vsakršna seksualna napetost. Veliko bolj kot za parčkanje gre za tovarištvo in pogum v kritičnih okoliščinah.



Mlatenje glavnega negativca je filmsko, s pravočasnim pritiskanjem zahtevanih gumbov. Ostale sitneže pa Chloe nalomi tipsko, rahlo kaotično unchartedovsko.

Ustavljanje priporočeno

Bistvo je nadvse unchartedovsko, toda občutek je vseeno nekoliko drugačen. V prvi vrsti so spopadi okrepljeni v obeh smereh, tako tiholazni kot rešetalski. Žal pri šunjanju nimaš na razpolago naprednosti v slogu žvižganja in šepetanja za privabljanje kanalj. Vendar je ta plat zdaj še bolj poudarjena in koristna. Že zato, ker je količina stražmojstrov povečana in se spopadaš s pravimi malimi armadami. Posledično jih je, sploh na višjih težavnostih, zdravo čimveč odstraniti po Fisherjevo in Batmanovo. Arene so zelo razgibane, kajti sovragi so nameščeni v več nadstropjih, nekateri snajpajo in drugi so oklepljeni, k določenim se je treba zavihteti s špago ali splavati pod vodo ... Ko si začneš z njimi izmenjavati vroči svinec, pa opaziš, da so jim dodatno navili agresivnost in premičnost. Ter da je igra glede spektakla dostojna naslednica privzeto razsuvaških Unchartedov. Od prigode med gorskim skalovjem, ko te neumorno zasleduje vojaško vozilo z mitraljezom, do orkanskega zaključka, ki poveže vse vidike akcije. Prešvicane dlani ne bodo nič nenavadnega.



Odprti del igre je grafično prečudovit in nudi dobrodošlo svobodo raziskovanja. A pazi, ko porečje zapustiš, se vanj ni več moč vrniti, igre pa je še kar precej.

ČEZ SLONJO GLAVO DO SEBE



Junaki in junakinje v videoigrah krvavi pot običajno potijo za višji interes, največkrat rešitev sveta ali ljubljene osebe s porazom nadzlobnjaka. Uncharted se s tem ne ukvarjajo kaj dosti, saj je njihov doslejšnji protagonist Nathan Drake lovec na zaklade, ki ga zanima predvsem lastna korist. Saj ne, da nima moralnega kompasa in kodeksa časti, ampak v srži je Drake povelіčan zmikavt. Isto velja za najemnico & tatico Chloe, ki v Lost Legacyju ne počne ničesar blazno plemenitega. Ganeševega okla ne išče iz srčne dobrote, marveč jo vodi oseben interes, začinjen z družinsko tragedijo. Na tem temelju smo namesto fabule o nesebičnem garanju za druge deležni intimne pripovedi o odstiranju bolečine v lastni preteklosti, postavljene v metaforično-mistično okolje hindujske vere in mitologije.
Temeljno božanstvo, ki ga v igri nenehno srečujemo, je znameniti Ganeš, vizualno nezgrešljiv zaradi velike slonje glave. Zgodbeno ozadje veli, da je to sin boginje ljubezni Parvati in božanstva preobrazbe Šive. Slednji je Ganeša obglavil, ko je stopil med njega in Parvati, nakar mu je v obžalovanju človeško glavo nadomestil s slonjo. Ganeš sodi med najbolj priljubljene hindujske bogove in ima po Indiji nešteto kipcev ter templjev. Znan je kot tisti, ki odstranjuje ovire in jih namešča na pot tistih, ki si jih zaslužijo oziroma jih potrebujejo za razvoj. Prav tako pod njegovo okrilje sodita modrost in um, pri čemer je 'budi', ustrezna beseda za to dvoje v sanskrtu, ženskega spola. Vse to je vpeto v Lost Legacy. Chloe sledi Ganeševi poti, premaguje ovire, ki jih je namestil v skladu s svojim poslanstvom (darmo), in tako razčiščuje v lastno travmo v zvezi z rajnkim očetom. S tem je prispodobno povezan velik del okoliša, znamenj in artefaktov, od okla kot dela Ganeševega telesa, ki bo Chloe duševno osvobodil, do sličnega zapleta, kajti Ganeš je imel takisto kaprice z brezbrižnim atijem (za katerega se je izkazalo, da le ni taka baraba). In ko Chloe ter Nadine zajahata slonico, to takisto ni naključje, saj slon v hinduizmu simbolizira spomin. Ne, Legacy ni špil za eno samo preigranje, in če poseduješ kulturološko znanje, si deležen več!

Vendar Lost Legacy ni od začetka do konca en sam ringlšpil. Pravzaprav najbolj zapomnljivo prispevajo trenutki 'praznega teka', ko Chloe in Nadine nista življenjsko ogroženi, temveč žanjeta sadove trdega dela. Z visoke stavbe v mraku zreti na goreče mesto, zasuto s topniškim ognjem ... obstati pred kolosalnimi kipi izgubljene civilizacije, postavljenimi na rob brezdanje globeli ... na špagi se zaguncati med naravnim in umetnim slapovjem, ki prodira na plano med gostim tropskim rastjem ... na hrbtu matere slonice se odpraviti na sprehod po globočinah ... v pogovoru odkrivati bolest bližnjega, pri čemer telesna govorica in obrazi povedo še več kot besede ... Ne gre le za to, da je Lost Legacy poln veličastnih prizorov. Tehnična in obrtniška spretnost prerasteta v umetniško komponento, ko te je špil z golo izvedbo sposoben pretresti, navdihniti in začarati.

Požgečkane sive celice

Drvenje naprej se ustavi tudi pri ugankah, s katerimi Uncharted plava proti toku. Igra z njimi ne pretirava in predvsem si za vzor ne vzame premikanja zabojev iz staroveških 'arheoloških akcijad', temveč je mnogo bolj moderna in domiselna. En miselni oreh je tak, da moraš čez ploščadi v sobani odskakljati v pravilnem vrstnem redu, da jih ne dobiš okrog kepe od kovinskih vojščakov. Spet drugod moraš premikati simbole tako, da na stene mečejo ustrezne sence. Zanimivo je, da ugank tokrat ni moč rešiti samodejno, kar zna iti na jetra oboževalcem ostalih plati. Vendar niso pretežke in ti sodelavka daje namige ter ti pomaga.

In naposled je tu odprt(ejši)i svet, ki takisto daje mnogo priložnosti za relaksacijo, občudovanje okolice ter napredovanje v lastnem tempu. Ko se znajdeš v velikanski rečni dolini, se sam odločiš, v kakšnem vrstnem redu jo boš z džipom raziskal, plezal, ugankaril in streljal. Prav tako je tu niz manjših obstranskih lokacij, ki jih komot izpustiš. Zgodba zaradi tega ne bo revnejša, boš pa ob podaljšanje izkušnje, kovance, ki dajo alternativen artefakt, in vsaj eno luštno puzlo. Ta del špila dodatno upravičuje vnovično preigranje na višji težavnosti in z mnogimi odklepki, od zrcaljenja sveta do grafičnih filtrov. Nakar se lahko lotiš še dokaj obsežnega večigralstva, ki je povzeto po U4 in je z njim povezano. Tako se lastniki obeh špilov srečujejo, tisti s štirico pa so dobili like iz Legacyja, med njimi negativca Asava. Prav tako zaradi Zapuščine obe igri vsebujeta preživetveni arenski način (survival arena), kjer sam ali v družbi čistiš sto valov sitnob. Ne eno ne drugo ni smisel teh iger, je pa to udejstvovanje kratkočasno in čisto solidno udejanjeno.

S tilako na čelu

Lost Legacyju se sicer pozna, da stoji na ramenih velikanov, saj mnogo reči preprosto skopira. Ne le glede igralnih mehanik, temveč prizorov, med katerimi so veteranom serije nekateri preveč domačni. Naj gre za pokanje čelad z oklepljencev, napredovanje po vlakovni kompoziciji ali vzpenjanje po razpadajočih objektih. Tokrat je za razliko od temeljnih Unchartedov, kjer se seliš po svetu, prisotna le ena vrsta okolice, ki se na kraju mogoče celo malce vleče. Lik pa je kot vedno nekoliko lesen, zaradi česar se ob pritisku na gumb primeri kaj nepredvidenega, na primer neželen skok v prepad. Toda položaj se shranjuje domala neprestano in ob crkotu si ob bore malo napredka, tako da nisi nikdar jezen.

Moral bi biti res en star cinik, da bi se resneje zgražal nad tako dobro igro in tako dobrim Unchartedom, kot je Lost Legacy. Ne le, da je izpiljen po vseh plateh in je naprodaj po nižji ceni, je dejansko drugačen od glavne serije in nudi vpogled v tisto, kar pride. Ne vem, če bo protagonistka petice Frazerjeva, vendar sta nekoliko resnejša štimunga in peskovniška odprtost dobrodošla gradnika. S svojo osredotočenostjo brez selitev v preteklost likov in skakanja po obli je Zapuščina pravzaprav idealen Tomb Raider v dobi, ko je Lara šla v novo, lovsko-preživetveno smer. Chloe pa je pravšnja izpeljanka Lare Croft: atletska, sposobna, inteligentna, nepopustljiva, a kljub temu človeška, ranljiva in 'faca'. Tako dekle ne potrebuje ogromnih jošk in slačilnih pogledov, da bi poganjala odlično igro. Mogoče je to tista smer, ki jo Lost Legacy za bližnjo prihodnost najbolj pohvalno napove.



Lost Legacy bo po mojem všeč tistim, ki so imeli radi stare Tomb Raiderje. Chloe je človeška izpeljanka Lare in ima s sabo še kolegico. Koristno za pehanje stebrov.



Večigralstvo je tekmovalno ali sodelovalno. Pri slednjem čistiš valove sovražnikov, ki jih tvorijo tako peoni kot močnejši, šefovski najemniki. Ni tako simpl.



Pri Nathanu imaš občutek, da uživa v tem, kar počne, pri Chloe pa, da uživa v vmesnem času, ko tega ne počne. A oba znata garbati tudi med dirko z džipom!

89

Ko se najdeta temnolaski, v luft ne letijo šminke in tamponi, marveč artefakti, barabe in ***Sneti****.*

Naughty Dog / Sony za PS4




Spletni nakup
Kolosejevih
vstopnic
KOLOSEJ
www.kolosej.si


FILM MESECA
Knjigo poznate, zdaj je postala film
KOŠARKAR NAJ BO
V KOLOSEJU OD SEPTEMBRA!
FIVIA



V Sudden Strike 4 moramo z omejenim naborom vojaščine izpolnjevati naloge poveljstva. Navkljub velikemu taktičnemu potencialu ima večina nalog le eno smiselno rešitev.

Sudden Strike 4



Nabor pleha je izjemen, saj obsega praktično vso pomembnejšo mašinerijo treh sprtih strani. Dobro je simulirano tudi njihovo obnašanje na bojnem polju.

Zadnja omembe vredna realnočasovna strategija iz časov druge svetovne vojne je že rahlo priletna Company of Heroes 2. Zato so se srca sobnih generalov vzradostila ob prihodu tretjega Blitzkriega in četrti inkarnaciji Nenadnega udara. Vendar pa znajo biti v primeru slednjega razočarana. Čeprav je na prvi pogled špil sijoč kot šolenci pruskega oficirja, ga pesti kup težav z zasnovo; še več, glede na prejšnje dele ga lahko označim za korak nazaj. Prvi Sudden Strike iz leta 2000 je bil v marsičem pionirski, saj je med drugim odpravil gradnjo baze in nabirko surovin. Drugi je dobro zasnovo izpilil, tretji pa je bil švoh, čeprav je vsaj omogočil poveljevanje ogromni vojski. Zato je bilo od četrtega dela, po skoraj dekadi zatišja, pričakovati kvalitativni preskok. Recimo dinamično kampanjo, poveljevanje armadi na makronivoju, taktično napredne naloge z mnogimi možnostmi za zmago in next-gen spopade s tisoč tankci. Zaman, kajti igra je pestra in izvirna kot boršč.

Drang nach Osten!

V treh povsem linearnih kampanjah, ki jih tvori enaindvajset misij, sem gazil Evropo v škornjih vedno prisotnih sil – Tretjega rajha, zaveznikov in Sovjetske zveze. Naloge so le kopenske, a brez severne Afrike s peščenimi sipinami. Scenariji so železni repertoar velikih dogodkov – Kursk, Normandija, te reči, plus zanimiva Francija 1940. Vsaki nalogi poveljuje eden od devetih znamenitih generalov, katerih veščine sem pilil skozi kampanjo. Guderian je mojster tankov, Rokosovski ima učinkovitejšo pešadijo, Bradley dela na ognjeni podpori. Izboljšana znanja pomagajo pri haranju na bojiščih, železnina recimo dobi boljšo posadko in prašinarji večjo zalogo granat. Skozi čas so Pz. IV resda postali pantherji, vendar si pred misijo enot itak nisem mogel izbrati sam. Še več, kanonfuter ne dobiva izkušenj. Zato mi je bilo vseeno, če sem za dosego cilja utrpel osemdesetodstotne izgube. Naloge se odvijejo na velikih, raznolikih kartah, katerih meje se z doseganjem ciljev še razširijo. Vojske se tolčejo v vaseh, gozdovih in na odprtih ravnicah, vsako področje pa je poseben izziv. Pehota je na primer bistveno bolj učinkovita v mestnih spopadih kot na odprti ruski stepi, kjer prevladujejo tanki. Toda na bojnem polju ni prostora za samoiniciativo, poslušaš le komando. Cilj je izključno izpolniti podane parametre, brez vsakršnih odstopanj ali dodatnih tarč. Taktična svoboda je le v tem, kako se lotiti označene točke na zemljevidu. Večina nalog je narejenih po kopitu zasedi to ali brani ono, čeprav so izjeme. Pri Harkovu je denimo z izgradnjo pontonskega mostu moja vojska zaobšla sovražno obrambo, čeprav po naročilu računalniškega komandanta. Naloge praviloma izpolnjuje glavnina vojske, le v dveh bitkah sem na primer odvrgel padalce. Niti nisem poveljeval ozkemu vodu komandosov, ki bi uganjali vragolije v sovražnikovem zaledju. Sestava vojske je enaka kot v predhodnicah, torej prgišče vojakov, tankov in artilerije z nekaj logistične podpore. Simulirane so tudi posadke in kakšen tiger lahko izgubi poveljnika, če le-ta nepazljivo gleda iz kupole. Navadni vojaki lahko opuščeno orožje zasedejo.

Sitzkrieg

Boj je kompleksen in v osnovi dober. Pomembna je na primer postavitev tankov, da se jim ne bi za ranljivi zadek prikradel kak fašist s panzerfaustom v tacah. Vsa vozila pijejo bencin in goltajo strelivo, kar naj bi poudarilo strateški element. Vendar preskrbe ni mogoče avtomatizirati in logistične pavze, ko je treba do vsakega goseničarja pripeljati kamion z zalogami, ubijejo tempo in po nepotrebnem podaljšujejo scenarije. Vseeno igra dobro prikaže brutalnost vojne. Orožarna je verno povzeta, grana-

NENADEJAN USPEH

Ena bolj zanimivih bitk, ki se v SS4 pojavi na nemški strani, je anglo-francoski protinapad pri Arrasu 21. maja 1940. Švabski general Von Rundstedt je z armadno skupino A na spidu (v Wehrmachtu je bila uporaba amfetaminov močno spodbujana) dirjal proti atlantski obali, da bi presekal pot zavezniškim enotam v Belgiji. Posledično je bila vojska razvlečena in utrujena, ker so udarni elementi napredovali bistveno hitreje kot pehota. Vrhovni poveljnik britanskih imperialnih sil je naložil generalu Franklinu, da poskusi z improvizirano enoto izvesti protinapad. Cilj je bila obkolitev prednjih elementov nemških sil, med njimi Rommlove sedme tankovske divizije. Vendar je zaradi naglice in improvizacije prišlo do komunikacijskega šuma, saj je angleški poveljnik razumel, da mora okrepiti in razbremeniti Arras, ne pa s francosko pomočjo presekati švabske linije. Glede na nedodelanost načrta so bili Britanci silno uspešni, saj so napredovali več kot deset kilometrov in spravili SS-divizijo Totenkopf v paničen beg. Napadali so namreč s številnimi tanki tipa matilda, ki so bili imuni na standardne nemške protitankovske topove. Ustavil jih je šele Rommel, ki je proti njim prvič uporabil – po angleškem mnenju nešportno – 88-milimetrske protiletalske kanone. Z njimi so švabi v nekaj minutah uničili več kot polovico matild. Fraklin se je nato umaknil, ampak bitka pri Arrasu je nemško vojsko prisilila, da se začasno ustavi. Če se ne bi, bi verjetno padel Dunkirk, s čimer bi bil onemogočen znameniti umik britanskih ekspedicijskih sil.



te se odbijajo od oklepov panterjev in ferdinandov, artilerija pa ubogo pehoto raztelesi na vse konce in kraje. Večino reči je moč razstreliti, vojaki se lahko vkopljejo ali poskrijejo v bajte. Celo trušč bitke je taktično pomemben, kajti pozoren poveljnik lahko po zvoku določi sovražno topniško pozicijo.
Vendar je računalnik slab nasprotnik, kar skuša maskirati s kupom frustrirajočih skriptanih dogodkov, ki nadomestijo pravi strateški izziv. Ko so pri Moskvi moji Rdečearmejci Švabe pregnali dovolj daleč, mi je v bok skočilo kup panzergrenadirjev, ki so mi uničili zaledje. Ker sem v drugem poskusu vedel za ta manever, sem v rezervi pustil par soldatov in top, pa je bila stvar rešena. Nagrajen sem bil torej za srečo ali nalaganje položaja, ne za smotrn odziv. Poceni, brezzvezne finte. Uspeh v posamični nalogi je odmerjen z zvezdicami, ki naj bi jih računalo podelilo glede na taktično izvirnost. Vendar je sistem čuden in ni jasno, kako bi si jih lahko priboril več. Kar je pomembno, saj z zvezdicami nadgradimo znanja generalov.



Napad na plaže Normandije je dolgočasen, kot že dolgo ne. Čeprav je silna napetost vojne v glavnem dobro povzeta, v tem primeru invazija izgleda kot taborniški izlet z nekaj pirotehnike.



Napake in slabo postavitev nasprotnik hitro kaznuje. Kar bi bilo celo dobro, če ne bi bili tanki in pehota večinoma žrtve slabega iskanja poti ter neumne umetne inteligence.

Kri, znoj in solze

V predhodnikih smo podoživljali zgodovino, ko so Sovjeti pri Stalingradu vkopali galoške ob Volgo in rekli: "Niti koraka nazaj!" Tedaj se je iz transportnih bark nad Atlantski zid vsulo sto tisoč zaveznikov, da bi zlomili hrbet fašizmu v Evropi. Tokrat – niet! Stalingrad sem izpod nacističnega škornja osvobajal z dvema lahkima tankoma in peščico pehote. Operacijo Barbarossa sem začel s šestimi panzerji in tremi kamioni grenadirjev. Še Kursk je bil nekam podhranjen s plehom, ampak se je na srečo nabralo dovolj okrepitev, da je bil končni protinapad razumno spektakularen. V le redkih spopadih sem se počutil kot del nečesa večjega. Občasno se v nalogi pojavijo prijateljske sile, vendar sem jih večinoma moral reševati, sami pa niso ravno pomagali.
Razumem, da je bil tretji del zaradi vse vojaščine nepregleden in težko obvladljiv. Vendar sem v njem pred desetletjem doživel silovite borbe celih divizij in armad! Pričakoval bi recimo čete, ki bi jim lahko določal cilje, ne pa tropa možičkov, zajetih v kontrolgrupo ena. Pri poveljevanju o kakšnih naprednostih ni govora, saj je največ, kar igra ponudi, klasično nizanje ukazov. Avtorji niso uvedli niti formacij, izbranim silam lahko z desnim uhljem določiš le končno postavitev. Mogoče iz želje po večji dostopnosti, toda odločitev je slaba. Lepa predstavitev ter dobra simulacija lastnosti enot je ne odtehtata. Velika težava, ki pesti Sudden Strike 4, pa je zanič iskanje poti. Štiridesettonski goseničarji se brezglavo zaletavajo v okolico ali topovom nastavljajo ranljivo rit. Ker uspeh zahteva natančen nadzor, afnanje vojakov pogosto vodi v crkot. Pri naslovu, ki si želi biti globoka, realistična in zahtevna strategija, je površnost pri nadzoru nad enotami nedopustna. Poveljevanje z mišonom in knofi je okej, čeprav igra ne dopušča niti spreminjanja ukaznih tipk. Ne bi pa želel biti v koži imetnikov PS4, ki so obsojeni na kontrolnik.

Brezpogojna kapitulacija

Rešilni jopič bi lahko bilo večigralstvo, a ni. Odziv skupnosti je slab, krivda pa leži v zasnovi. V izvirni inačici so na voljo le tri bojišča, edini način je timski spopad. Tudi cilj je vedno enak – obarvaj zastavico in si naročaj nov kanonfuter v zameno za zbrane točke. Največja katastrofa pa je izbira vojske. Vse tri strani imajo na voljo enak nabor, z izjemo ene enote, ki se menjava glede na poveljujočega. Patton si lasti dodatni tank, Bradley top, Montgomery tovornjak s pehoto. Ta neumnost praktično odstreli zaveznike, saj sherman na bojišču enostavno ni enakovreden T-34 ali Pz. IV. Ameri so pač svoj *stratagem* gradili na masi vojaškega materiala in na prevladi v zraku, ne na moči posameznega kosa opreme. Na koncu se lahko poslovimo še od Angležev, saj ima Monty na voljo ameriški vozni park, čeprav med kampanjo srečamo churchille in cromwelle. Slabo, slabo.
Sudden Strike 4 je namenjen le najbolj trdovratnim navijačem serije. Igra ima dobro zasnovo boja in lepo izgleda, vendar je narejena brez domišljije. Lahko bi recimo s svojimi zmagami spremenil tok zgodovine in odprl kakšne nove, hipotetične scenarije, kot je bilo mogoče v pradavnem Panzer Generalu. Ali si vsaj zgradil vojsko po lastni volji, ki bi z uspehi dobivala izkušnje in z njimi znanja in bonuse. Predvsem pa niz po igralni plati stagnira ali celo nazaduje, kot je razvidno iz obupnega večigralstva in slabe umetne pameti. Špil sicer ujame obup in grozo, pa tudi zmagoslavje največjega oboroženega spopada v zgodovini. Ampak to ne odtehta manka solidnega nadzora z mnogimi poveljniškimi makroopcijami. Podobne težave so pestile že tretji del in v slabem desetletju jih avtorji niso odpravili. Morda je napočil čas za kapitulacijo.

Da bi zaščitil svoje kamerade, se Grizli požrtvovalno vrže pod gosenice tega skropucala.

55

lepa grafika ✔ občutenje vojne ✔ stagnacija serije ✖ težave z iskanjem poti ✖ neumen računalniški nasprotnik ✖ bedno večigralstvo ✖

Kalypso Media za PC in PS4



Vse premalo je možnosti, da bi z letalstvom ali padalci spremenil potek bitke. Tovrstni napadi so običajno na voljo le za dosego zelo specifičnega cilja v določeni nalogi.

Splatoon 2

Vranih dneh videoiger je bil domala vsak špil nekaj novega in nevidenega, danes pa smo veseli, če nas svežina oblije na nekaj let. In še tedaj gre za evolucijo tega ali onega koncepta. Mobe so nastale iz klasičnih realnočasovk in erpegejev ... hero shooterji so v prvoosebne streljanke vsadili like z lastnostmi ... digitalne kvartopirščine se naslanjajo na Magic ... Ob tem gredo špili še skozi številne inačice in iteracije, v čemer strožji odjemalci vidijo neizvirnost in pogoltnost. A zasnove pogosto nudijo obilo manevrskega prostora, ker imajo avtorji s prvim poskusom preveč dela. Včasih s tem ni bilo kapric, ker so bile igre enostavne, zdaj pa so neprimerno bolj kompleksne. Pričakovati, da bo že v prvo vse štimalo, ni realno.
Razen od Nintenda, ki je s Splatoonom za wii U pred dvema letoma ustvaril novo klasiko. Ta tretjeosebna streljanka, kjer naokoli namesto krogel frči barva, je bila za ekipne rešetalke to, kar je Mario Kart za dirkačine in Arms za pretepačine. Genialci iz Kjota so storili tisto, kar obvladajo: zvrst so razstavili in na njenih osnovnih delcih postavili nemudoma dojemljivo, a stežka zamojstrovano nadgradnjo. Paket je bil enako privlačen zagretim strelljačem kot začetnikom, otrokom ter družinam, in ni čudno, da je postal eden najbolj prodajanih titul za drugi wii. Spomin nanj ni zbledel, kajti nadaljevanje za switch je povzročilo štacunsko norijo. Ljudje se pač radi farbajo!

Spretni in spletni šplјoc

Srž je taista kot v prvencu. Splatoon 2 je ekipno orientirana tretjeosebna rešetalka brez krvi. Rdeča barva se pojavi samo tedaj, ko prileti iz enega od hecnih orožij. Z njimi se zavzeto špricajo še bolj hecni možički, Inklingi, ki so mešanice ljudi in lignjev. Torej, ljudigni! Frajerji in frajerke neugnanih pričesk in modernih oblačil ne razpadajo v oblakih črevc, marveč v pljuskih jupola. Dotični pa ni uporaben le za spreminjanje nasprotnikov v zos, s čimer jih pošiljaš nazaj na rojevalno točko, temveč udeleženci risankastih spopadov z njim malajo tla in stene. S tem si prisvajajo ozemlje, kar je poanta osrednjega tekmovalnega modusa, turf wara, kjer se štirje srečajo s štirimi. Vendar ima obilno špricanje še en pomen razen tega, da ima tvoje moštvo na kraju več odstotkov pobarvanih površin od nasprotnega. V lastno brozgo, ki ovira sovražnike, se je moč namreč potopiti v obliki lignja, s čimer se hitreje premikaš in znaš plezati po zidovih ter padati skozi rešetke. Potapljanje pa hkrati polni zalogo barvnega streliva, ki hitro pojema. Skratka, farbovitost zaznamuje vse ravni.
Dejansko je S2 enici v marsičem tako sličen, da nisem imel kot njen razumno zagret igralec pri prehodu nobenih težav. Kakor prej z udejstvovanjem nabiraš izkušnje za višanje splošne stopnje in denarce, s katerimi kupuješ nova krepelca in oblačila za izboljšanje videza ter krepitev sposobnosti ... lik premikaš z levo gobico, dočim kamero usmerjaš z gamepadom in desnim stickom, kar terja nekaj privajanja, a postane intuitivno ... zelo je važna skakalna spretnost, bodisi peš bodisi v formi lignja, tako za izmikanje kot doseganje ploščadi za taktično prednost ... karte pa so namenoma majhne, da ni potrebe po vozilih in je akcija neprenehna. Nobeno orožje ne nudi odločilne prednosti, naj bo to valjar za od blizu, snajperka za na daleč ali počasna bazuka. Za napolnjenje ultimativnih orožij, kot sta salva raket in raketni ruzak, pa se moraš potruditi. Tako kot za zavzemanje teritorija, kajti biti nekje še ne pomeni uspeha; okoliš je treba pobarvati! Večigralsko udejstvovanje je znova ločeno na nerangirane in rangirane spopade, za katere je treba doseči deseti nivo lika. Zapostavljen ni niti samotar, kajti vdelana je kampanja, v kateri levelaš lik in nabiraš cekine ter krepelca. Njena povsem slična zgodba kot prej? Rešiti električne ribice, da se bo štrom vrnil v mesto Inkopolis, katerega ulica s trgovinami vnovič rabi kot izbirni meni.



Zavdaj gnidi salmonidi

Hmm, je Nintendo potemtakem v bistvu le predelal enico za switch? Ne, le storil je tisto, o čemer sem govoril v uvodu: pustil je pri miru pazljivo sestavljeno in uravnoteženo jedro ter se osredotočil na dopolnjevanje. Če je imel prvenec le zasilno kampanjo, je ta tokrat obilnejša in zanimivejša. Obsega okrog trideset nivojev, ki se iz priučitvenih zložno prevesijo v izzivalne tako glede skakanja kot streljanja. Zadolžitve so raznolike, od prečkanja ozkih brvi med oblaki, kjer ti po življenju strežejo cepelini, prek nelinearnega iskanja elektroribic po prostranih arenah do domiselnih šefovskih bitk, na primer z oživljeno pečico, ki ji je treba trikrat zlesti na betico. Skrite vhode v nivoje je treba po tradiciji najprej najti, beležijo se tako točke kot čas in tu lahko najboljši odklenejo najmočnejša orožja za večigralsko rabo.



Splatoon 2 je kakor enica farbovita tretjeosebna rešetalka, kjer se dvoje moštev z brizgalnimi orožji trudi eliminirati nasprotnike in pobarvati čimveč ozemlja.



Ošpricanje tal z lastno smegmo je ključno tudi za levitev v lignja, ki polni strelivo in omogoča brzinsko premikanje. Zdajle jim bom šel za hrbte!



Tehnološko gledano grafika ni ravno za dol past, se pa špil odlikuje z edinstvenim slogom in simuliranjem madežev ene barve v drugi. Packarija je epska.



Kakor enica tudi dvojka izbirne menije nadomesti z mestno ulico v slogu japonskega velemesta. Načine sprožaš z vstopanjem v trgovine in kanalizacijo.



Salmon run je frišna pridobitev; tu sam ali s prijateljčki ugonabljaš valove rahlo srhljivih ribakov, se trudiš za rezultat in nabiraš dobrote. Jako nalezljivo.

Nova oblika puščavniškega udejstvovanja, omogočena tudi v lokalni in spletni co-op obliki, je salmon run. To je odlična verzija horde, kjer igralce ogrožajo napredujoči valovi zobatih ribakastih pošastkov. Treba jih je uničevati, nabirati jajca in jih nositi v košare, pri čemer je partija dolga le tri valove, težavnost pa odrejajo nivoji sodelujočih. Višji kot so, bolj ihtavi so sovragi in verjetneje je, da se bodo pojavile šefovske variante. Na primer sedeče v little tanku ali take, ki spomnijo na puščavskega črva. Nadzabaven modus, ki kljub navidezni otroškosti in enostavnosti pobere ohoho časa, zlasti če se ga greš v družbi. In na nek način so pirajasti zobatci bolj strašljivi od locustov v Gears of War ...

Štrihači zaribači

Nič drugače od tekmovalnega udejstvovanja, ki vnovič sije. Ne glede izvirnosti, marveč po golem žuru, ki zlahka prebudi otroka v tebi in ti na ksiht zariše trapast smehljaj. Mikrokozmos strelskih obračunov je brzinski, zabaven, udaren in zapisan spretnosti ter prefriganosti. Včasih je dovolj, da brzostreljaš kot nor, drugič je treba nasprotniku vreči bombo, tretjič se potopiš v barvo in se mu pojaviš za ritjo, a četrtič on to predvidi in ti zapre pot s preštrihanjem tal, da se tvoj lignjič pojavi na površini in kasira litrco modre galice. Za razliko od ostalih streljank nisi nikdar brezdelen, kajti če ne streljaš po tekmecih, farbaš okolico. Fino za tiste z OCDjem :). Na višji ravni pa ne manjka taktike in ekipne strategije. Seveda to ni Battlefield ali Overwatch, saj gre bolj za podvajanje na osamljenih nasprotnikih, nadzor ozkih grl in ščitenje poštrihanega. A možgan in prst morata vseeno sodelovati, tako kot člani moštva / ženstva, če naj grupa triumfira. Trzajnost pa ni skrajna, tako da lahko igrajo tudi tisti, ki ne zmorejo talati headshotov s petdesetih metrov.



Kar nekaj je novih zemljevidov, kot je pomorska križarka, in dosti se jih je v malce spremenjeni obliki vrnilo od prej, med njimi tistih iz DLCja. Zato je nabor že zdaj kar pester in širen, veliko bolj kot s prvenčevo prvo osmerico. Takisto so zapolnili seznam pokalic, ki obsega staro in novo, naj bosta to farbna šrotarica ali dvoje brzostrelk, ki od blizu delata totalno štalo. (Vihteti ju z joy-conom v vsaki roki seka!) Sproti brezplačno dodajajo tako zemljevide kot orožja, zaradi česar S2 samo še raste; po zagotovilih izdajatelja bo tako še najmanj leto dni. Tekmovalno usmerjeni so že zdaj veseli ligaškega načina, kjer se z enim do tremi prijatelji udeležiš zaporedij bitk 4v4, ki trajajo tja do dve uri.

Prav taki bodo opazili dosti subtilnih sprememb, zaradi katerih je nadaljevanje superiorno enici. Udejstvovanje je zdaj še bolj timsko in manj individualistično, čemur botrujejo prilagojena superorožja (med njimi ni več neranljivosti). Mogočne sposobnosti, kot je skriti skok, pa so manj efektivne, kar spet poudari moštvenost. Čeprav špil ne pozna poklicev oziroma junakov, so najuspešnejše tiste skupine, katerih člani prevzamejo vloge, od napadalcev prek branilcev do malarjev. Za spremljanje dogajanja je vdelan opazovalni modus, kar je važno za streame, in tu je LAN-podpora za lokalna tekmovanja. Takisto se po deseti stopnji odprejo alternativne oblike udejstvovanja, kot sta premikanje stolpa in verzija jemanja zastave, kjer se jo trudiš zasaditi v nasprotnikov štab.

Ljubi Ljudigni

Temeljni problem Splatoona 2 je v tem, da je že enica tako udarna in izpopolnjena, da ne dopušča večjih posegov v bistvo, temveč le grmadenje elementov. Zategadelj ne pričakuj bistveno drugačne igre kot pred dvema letoma. Ob tem naphanost ni zastonj, saj odšteješ 60 evrov namesto dobrih 40, kolikor še vedno stane izvirnik. Igralci pa naletijo na trapaste težave. Zakaj ni mogoče med spopadi menjavati orožij in gvantov? Zakaj se v isti ekipi znajdejo ljudje tako različnih stopenj? Zakaj v turf waru ni moč s prijatelji oblikovati normalne ekipe? Zakaj se v vseh modusih rotira omejeno število prizorišč in zakaj nalinijski salmon run redno zaklepajo? Zakaj je telefonična aplikacija, ki omogoča glasovno komuniciranje, tako glupa, da prekine čvek, če se fon zaklene? Polno je takih kapric, ki gredo na jetra in kvarijo izkustvo.

Ampak kljub njim je slednje nadmočno. Take streljanke drugod ni, ne po vsebini, ne po videzu in funkcionalnosti. Za sleherno drugo polnomastno rešetanje moraš biti parkiran v domačem brlogu, Splatoon 2 pa lahko zaradi switcheve zasnove enakopravno nažigaš tako v slednjem kot na poti. Konzola igro obdari z novo dimenzijo in ena k drugi pašeta kot barva na čopič. In ko te kaj razburi, te Nintendo poujčka z zastonjskim DLCjem ali periodičnim Splatfestom. To so posebni dogodki, v katerem se celotna populacija pridruži enemu od dveh krovnih moštev (Mačke proti Psom, Letečneži proti Nevidnežem ...), za nagrado ob končni zmagi svoje strani pa prejmeš superiorno oblačilo in dobrote za nadgradnje ostale opreme. Kako barvito!



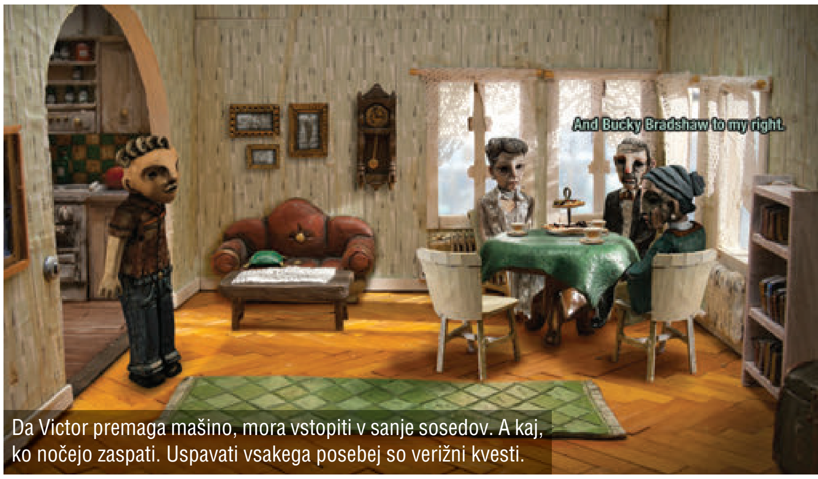
Za razliko od številnih večigralskih streljank enoigralstvo ni zanemarjeno. Kampanja je širna in ne terja le rešetalskih, marveč obilo skakalnih spretnosti.

85 *Sneti običajno ceni čistočo, toda Splatoonu se pusti do kraja napackati.*

Nintendo za switch

The Dream Machine





Da Victor premaga mašino, mora vstopiti v sanje sosedov. A kaj, ko nočejo zaspati. Uspavati vsakega posebej so verižni kvesti.

Svet ni en. Tretjino svojega življenja preživimo v deželi Sanjariji, ki deluje kot skupna podzavest vsega človeštva. Ljudje se z raziskovanjem sanj ukvarjamo že tisočletja in naposled je nekomu uspelo izdelati stroj za nadzorovane obiske tega veličastnega onkraja. Ali mašina se je kljub mehanskemu ustroju sčasoma zavedla sama sebe in pognala lovke v Sanjarijo. Zdaj se noče izklopiti in skozi sen vpliva na stanovalce hiše, koder se nahaja. Naposled naprava ugonobi svojega stvarnika in na pravkar vseljenem Victorju Neffu je, da reši oba svetova pred tentaklasto nadlogo. Tak je temelj tele vrhunske surrealistične avanturice, ki bi skorajda ušla zaznavi. Prvi kos je namreč na plano prišel že leta 2010, nakar je pet nadaljnjih poglavij izhajalo s pretiranimi zamudami vse do letošnjega poletja. Zato je igranje v resnici smiselno šele zdaj.



V gozdu nekdo krade organe prebivalcem. Mar si mašina izdeluje telo? Igra sicer ni tako neposredno grafično krvava in strašljiva kot Fran Bow, je pa podobne baže.

Plastelinko v leseni kartonki

Dream Machine je po ustroju navadna pustolovščina, katere najbolj očitna posebnost je videz. Za razliko od retropikslov ali 3D-modelov sta švedska avtorja prizore hrabro oblikovala na roke. Vsi objekti so iz lesa in kartona, osebe pa iz plastelina. Premikanje je zajeto s koračnim fotografiranjem oziroma tehniko stop-motion, a ne pričakuj lutkastega spektakla v slogu Predbožične more in Wallaca & Gromita. Podoba je sicer edinstvena, vendar precej statična. Filmsko režiranih vmesnih sekvenc ni in obrazi ne trenejo niti z ustnicami, kamoli da bi izkazovali čustva. To izpade precej morbidno, toda ker je čudaška celotna dogodivščina, se vklopi v njeno naravo. Vseeno se mi zdi, da pičla animacija ni kreativna odločitev, marveč sta morala ustvarjalca nekje potegniti črto, saj jima je projekt že tako vzel preveč časa. Bržda je to hkrati razlog, da ni govora.

Otvoritev se z banalnimi operacijami po napol praznem stanovanju ni zdi nič posebnega, toda spoznavanje z nenavadnim scenarijem kmalu pritegne. Okvir se odvija v hiši, kjer se Victor spopada s tuzemskimi ovirami, kot so zaribano dvigalo, ponarejanje dokumenta in zaklenjene duri, dočim je dobršen del postavljen v sanje stanovalcev. Čeprav povsod stikamo po zanimivih lokacijah, hrčkamo in uporabljamo predmete, se veliko pogovarjamo in rešujemo logične zagonetke, so svetovi različni tako po videzu kot igralno. Zato lahko delujejo kot posamične epizode. Enkrat se človeček znajde na ladji, polni sebi enakih likov, drugič v razkrajajoči se projekciji stvarnosti, tretjič v pravljičnem gozdu ... A raznolikosti in barvam navzlic to ni veseloigra. Vzdušje, ki ga delajo kamniti ksihti, občasna grotesknost, ambientalna glasba in domišljija, je neotipljivo turobno. Malce me je špil spomnil na Coraline, pa ne samo zavoljo grafične tehnike, marveč zaradi prepletanja dveh svetov in slične brezizraznosti likov.

Nepreproste, a posrečene zagonetke

Rokodelske makete, ki predstavljajo sobe in druge okoliše, so izvrstne in jih kar ne zmanjka, saj je zaslonov neverjetno število. Ampak za visoko oceno in občo priporočljivost so še bolj zaslužne zgodba in problemi, ključna elementa avantur. Štorija sama po sebi resda ni presežek in izteku malce zmanjka, ampak za igričarske razmere je vseeno dobro zastavljena in lepo podajana. Še bolj pa navdušijo uganke, ki so vseh kalibrov, od mcgyverskih kombinacij prek mešanja po receptih in iskanja namigov za trezorske šifre do detektivsko-pogovarjalnih. Čeprav žal niso rešljive na več načinov, so domiselne, k čemur nekaj pripomore fantazijska dimenzija brez pravil. Zato denimo sestavljamo lokacije s premeščanjem fotografij, preskakujemo med sanjami, se enostavno pomanjšamo za ozke prehode in za okrasni dežniček v koktejlu uporabimo kar plažni parazol (hej, v inventarju so vse reči enako velike).

Sanjski stroj ni najlažja dogoviščina, tudi zato, ker ne označuje vročih točk in ne vsebuje nikakršnih namigov. Orehi so trdi in določene puzle, ki jih je treba dojeti in razrešiti iz pogovorov in zapiskov, znajo ustaviti napredovanje. Potrpežljivost in volja do branja sta zato na mestu. Toda premostitve, četudi enoznačne, so razumske in neredko ves čas pred očmi. Kot prej omenjeni senčnik. Da igra ne vodi za rokico, se mi zdi kvečjemu pozdrava vredno. Navsezadnje so skozihodi na YouTubu, zato ni nevarnosti, da bi si kdorkoli mesec dni razbijal glavo ob zaklenjenem sefu. Sam sem bil srednje discipliniran in sem za preigranje potreboval debelih osemnajst ur, kar pomeni nadpovprečen igralni čas. Drži pa, da je glede na starost večine vsebine in odsotnost govora špil nekam drag: 20 evrov. A ne oziraje na to je v poplavi povprečnih izdelkov Dream Machine lepo presenečenje in obvezno užitje za ljubitelje žanra.

S sinaptično-povezljivim onegajem na buči se LordFebo bori proti lovkam sanjske zlemašine.

88

kratkomalo izvrstna pustolovščina ✔ neobičajna in dobra podoba ✔ dolžina in raznolikost ✔ brez govora ✖ obražčki bi lahko bili lepši ✖

Cockroach za PC

Lokacije z miniaturnim lesenim in kartonskim pohištvom so izvrstno oblikovane, plastelinasti liki, vsaj njihovi obrazi, pa bi lahko bili bolj simpatično zgneteni.

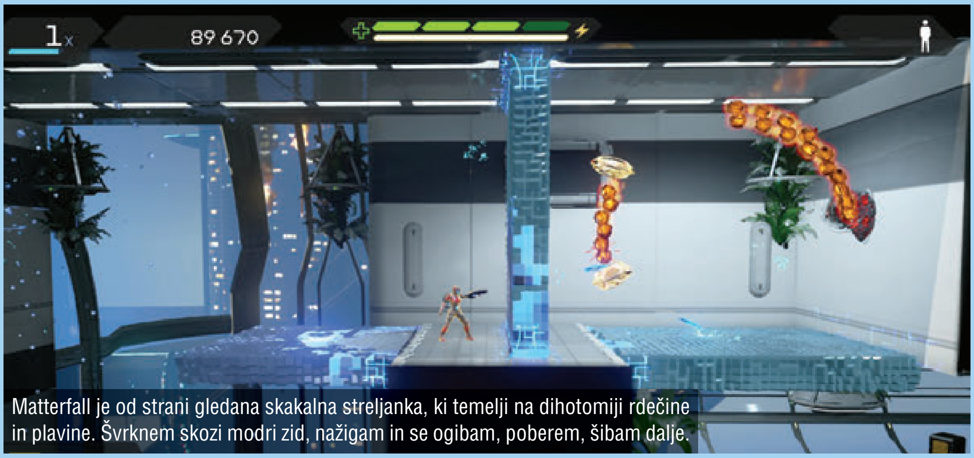






Matterfall

Finska je splošni publiki dala Nokio, reflektorje in Angry Birds, geek-nerdovski populaciji pa Linux in sladokusne garažne razvijalce Housemarque. Ti kljub preteku časa ne odstopajo od klamfanja novih in novih staromodnih strelskih arkad, po čemer so slični kultnim japonskim tvorcem Treasure. Njihove igre so severnjaki v svoje umotvore vkomponirali že večkrat, na primer v šest let stari Outland, ki je boj in skakanje po zgledu šuterja Ikaruga prepletel z menjavanjem med temeljnima barvama. Zdaj so samo za PS4 dali na plano neke vrste Outland 2, ki takisto temelji na sprtosti modrine in rdečine. Prva pripada tebi, v bojni oklep odeti dečvi, druga mašinam, ki so v nedoločeni futuri zasužnjile ljudi v svetovni metropoli.



Matterfall je od strani gledana skakalna streljanka, ki temelji na dihotomiji rdečine in plavine. Švrknem skozi modri zid, nažigam in se ogibam, poberem, šibam dalje.

Ogenj in led

Podoba junakinje cika na Samus in nadzorne točke so Metroidu slične komore, 360-stopinjsko streljanje in opletanje z energijskim žarkom pa v misli prikliče prastari nemški hit Turrican. A Matterfall ni usmerjen v nepremočrtno raziskovanje, marveč te kot Outland vodi po linearni poti. Ker ni ugank, čvekanja, erpegejskega razvoja in količkaj razvite zgodbe, je ves poudarek na spektakularnem nažiganju ter zahtevnem skakanju. Ta elementa sta intimno povezana, saj dinamično ploščadenje omogoča mnogo bolj učinkovito pokanje sitnob, kot če se nekam parkiraš in oddajaš neskončen curek strelov.
Dvojni skok ni vse, kar imaš na zalogi, kajti Housemarque so udejstvovanje zakomplicirali. Ključnega pomena je šviganje, s katerim se prestaviš nekaj pedi v poljubno smer. S tem premagaš globeli in dosežeš po vertikali oddaljeno oporo. A vsa tla niso privzeto trdna, saj jih moraš z žarkom modre moči ustvariti sam. Povrhu skozi plavo materijo prideš le z omenjenim švigljajem, tako da napredek dostikrat terja ritmično nizanje le-tega, običajnih skokov in vihtenja žarka. Švrkanje sem in tja je treba dobro naštudirati, ker je bistveno za nevtralizacijo sovražnih izstrelkov in mašinerije. Takrat je bojevnica za počasi potujoče krogle neobčutljiva, na končni točki pa odda sunek energije, ki kanalje zamrzne in jih naredi ranljivejše. Nekaterih pa brez tega manevra sploh ni mogoče poškodovati.



Šefovski boji potekajo v nazaj potegnjenem pogledu. Tako ima tvoja miniaturna bojevnica obilico prostora za manevriranje med izstrelki, skalami in sondami.

Koristna mevljavost

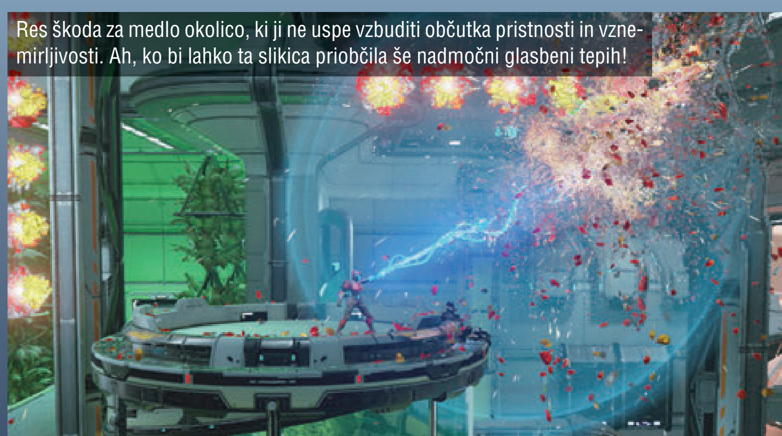
To je bistvena igralna mehanika, ki definira Matterfall. S skakanjem in šviganjem si delaš prostor, prečkaš zavese nasprotnega ognja in zamrzuješ vire, ki ga oddajajo. Najprej so to le statični topiči, pridružijo se jim skakajoči kiberpajki, sledijo s ščitom opremljeni vitezi, ki jih je treba preskočiti, in iz nestabilne rdeče materije narejeni humanoidi, ki pojemajo in se spet pojavljajo. Levji delež sovragov lahko resda uničiš normalno, ne da bi jih s švrkalnim manevrom odel v modrino. Vendar z njim povečaš točke in možnost, da se pojavi kaka dobrota, kot je bomba. Na izbiro imaš torej konzervativnost, ki ne nagradi, in tveganje, ki omogoči superioren rezultat. Ta je zaradi tvorjenja množilcev in spletnih lestvic navsezadnje ultimativni cilj.
Kot score attack rešetalka je Matterfall soliden predstavnik zvrsti. Opira se na mnoge vire, od Contre do Housemarqovih lastnih naslovov tipa Resogun, od koder so vokslasti pršci in reševanje ujetih ljudi. Kakofonija delcev, ki v slogu danmakujev / bullethellov polzijo čez zaslon, je hipnotična, svežine pa zadosti, da se ne naveličaš. Redno se pojavljajo nove vrste capinov, tekanje pa dopolni lebdenje v ničti gravitaciji, ki spomni na vesoljske streljanke. Odpustljiv ni špil niti na najnižji od treh težavnosti, saj te vsaka smrt vrne k nazadnje obiskani kontrolni točki, ki jih ne mrgoli. Štiri enote energije pa znajo ob šeprtljavosti hitro izpuhteti, sploh pri zajebanih ploščadnih odsekih, tipično postavljenih tik pred odrešitvene sobane. Zato je pametno iskati znanstvenike, ki prispevajo pasivne nadgradnje in nova podporna krepelca, kot je metalnik granat.

72 *Finska savna, finska vodka, finsko streljanje.* ***Sneti*** *rabi le še Finko!*
Housemarque / Sony za PS4

Ko (raz)pade snov

Vseeno se mi zdi 20 evrov nekoliko preveč. Igro tvorijo le trije svetovi v izmeri kakšnih petih ur. Vsi so postavljeni v futuristično mesto, ki ga duhamorno tvorita kovina in steklo. Stilistično je to eden manj vznemirljivih Housemarqovih naslovov, s tem, da razvijalec že tako ni znan po videzni domišljiji. Drugače je s fantastično synth muziko, a oko ostane bistveno bolj lačno raznoterosti in navdiha kot uho. Tudi trije šefi, med katerimi je nadlegujoča kibernetska osa, so narejeni malce na hitro, in ni večigralstva. Zato pred Matterfall postavljam druge izdelke finskih majstrov, predvsem robotronsko Nex Machino in erpegejski Alienation. Toda streloljubci naj ga vseeno imajo na radarju, cena se bo slejkoprej znižala.


Že začetek je dodobra udaren, kasneje pa se bliskanje, frčanje in razpadanje samo še okrepijo. Prešvicane dlani in skrivenčeni prsti so standardne posledice igranja.


Res škoda za medlo okolico, ki ji ne uspe vzbuditi občutka pristnosti in vznemirljivosti. Ah, ko bi lahko ta slikica priobčila še nadmočni glasbeni tepih!





Brutalno bojevanje in izvrstna podoba še zdaleč nista vse, kar ponudi ta od zadaj zrta seklja- čina. Navdušujejo neizprosna atmosfera, izvirni psihološki prijemi in uganke, ki medejo čute.

Hellblade: Senua's Sacrifice





V obdobjih zatišja med raziskovanjem odkriješ v skalo ali les vrezane rune. Ko se nanje osredotočiš, slišiš bajke iz nordijske mitologije. Od tega, kako je Odin izgubil oko in kako je nastal Mjolnir, do tragičnih prigod heroja Sigmunda.

Zdi se, kot bi Ninja Theory s Hellbladom osnovali popravca za Heavenly Sword – že ime je skovano na sličen način. Nato bi posnemali ameriški Naughty Dog, kreatorje Uncharteda in Last of Us, ter si na steno v studiu nabili dogmo "manj je več!" Karkršenkoli je že res bil njihov recept, je izvrstno deloval. Od zadaj gledana miselno-akcijska dogodivščina Senua's Sacrifice je kratka, a intenzivna. Živa sta tako protagonistka, ki se skozi temačno zgodbo človeško razvija, kot izmaličen, pa vendarle prelep nordijski svet. Sekljaško bojevanje je zadovoljivo surovo, dočim izvirni miselni orehi temeljijo na odbitih optičnih iluzijah. Ob tem so Angleži še odločno odstrli tančico tabuja s shizofrenije, ene bolj zaznamovanih psihiatričnih bolezni. Da, Hellblade je zelo priporočljiv špil za zrelejše igralce.

Vstopivši opusti upe vsake

Senua je keltska bojevnica, ki kljub molčečnosti ne pozna tišine. V glavi se ji stalno pomenkujejo glasovi. Eden govori tiše, da ne moti ostalih, in igralcu razlaga njeno zgodbo. Rjavolaska je namenjena v Helheim, enega od devetih svetov nordijskega bajeslovja, koder prebivajo duše mrtvih v jarmu boginje Hele. Le ona ji lahko ubitega ljubimca oživi, a ne zastonj. Seveda je ob prihodu ne pričaka špalir nasmejanih peklenščkov, marveč meglena močvara, polna trupel, in mnoga vrata. Ta za odprtje terjajo premagovanje osebnih travm in spretno vihtenje hladnega jekla. Slednje je ključno za zoperstavljanje beštijam iz mor in iznakaženim, v kože oblečenim divjakom, katerih obraze zakrivajo živalske lobanje. V nekajglavih skupinah se pojavijo na določenih območjih, kjer je boj obvezen. Poganska mečevalka bodisi v šprintu naskoči prva in jih namaha med izvajanjem piruete, bodisi potrpežljivo čaka na napade. Tem se izmakne s prevalom ali jim ob pravočasnem blokiranju vrne s kontro. Za ščiti skrivajoče izpostavi z brco in ramenskim sunkom, nakar jim naloži zvrhan koš hitrih ali krepkih udarcev. Črtice z življenjskim sokom ni, saj je Hellblade povsem brez prikazovalnikov. O zdelanosti priča krvavo utripajoč zaslon, ter Senua s šepanjem in okornostjo. Takrat je čas za umik ali uporabo vrline osredotočenja. Ta kot naval adrenalina upočasni dogajanje, ranljivi pa postanejo tudi težji, v dim oviti brdavsi.

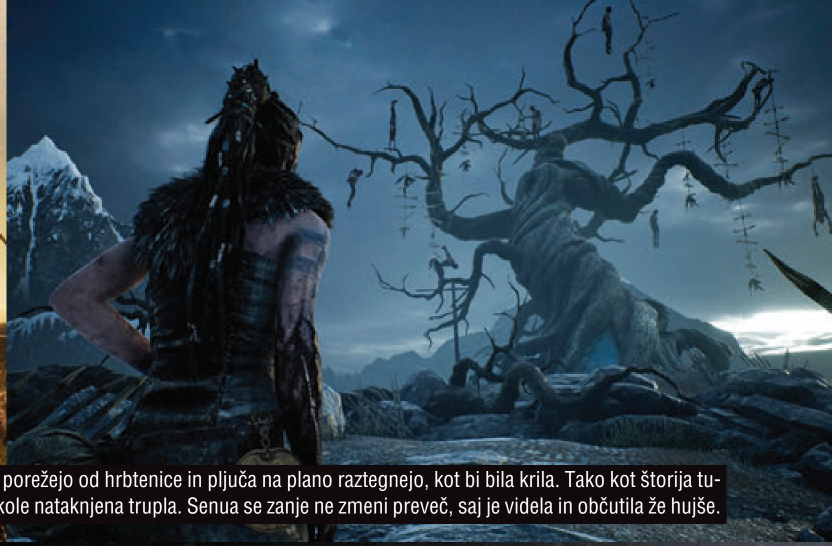
Prste vozljajočih kombinacij, kot so v sekljačinah tipa Devil May Cry ali God of War, ne gre pričakovati, taki fantazijski plati se Hellblade ogne. Toda ob brezhibnih animacijah, narejenih na podlagi zajema gibanja borilnih mojstrov, se zdi vsak udarec, padec in stik kovine s tkivom resničen in boleč. Tudi zato, ker njen meč na goloprsih vikinških nabildancih pušča zevajoče ureznine. Kljub dokajšnji enostavnosti je bojevanje zadovoljujoče in brutalno. Kot skandinavske plemenske koračnice, ki takrat rohnijo v ozadju. Po eni strani omogoča odzivno mlatenje, po drugi pa omejuje knofodrk.

DOBRA PRAKSA

V slabih treh letih neodvisniškega pacanja Hellblada so Ninja Theory na YouTubu izdali devetindvajset dnevnikov, ki kažejo celoten proces tvorjenja. Od prvega filmčka za Gamescom prek ekskurzij, v katerih se je klapa šolarsko poučila o keltskih plemenih iz 9. stoletja, do sestankov z nevrologi, psihologi in hudimi shizofreniki, pridobitve sredstev ter lastne tehnologije za zajem gibanja in govora. Špilu je priložen dvajsetminuten povzetek omenjenih posnetkov, s katerimi so Angleži transparentno prikazali razvoj igre, njen namen in videz. Tako so kupce postavili na prvo mesto in ustvarili dober zgled za avtorje, ki bi se jim radi čimbolj približali. Sami so bili k temu malodane prisiljeni, saj sredstev za Hellblade niso nabrali na Kickstarterju, marveč so tvegali lastne milijone.







Ljubimca Dilliana so vikingi usmrtili v ritualu krvavega orla. Pri njem rebra porežejo od hrbtenice in pljuča na plano raztegnejo, kot bi bila krila. Tako kot štorija tudi okoliš ne štedi s krvoločnostjo. Često uzreš obešence, utopljence ali na kole nataknjena trupla. Senua se zanje ne zmeni preveč, saj je videla in občutila že hujše.

SHIZOFRENIČNI ŠNELKURS

Spodobi se, da Senuino prekletstvo osvetlimo s psihiatričnega stališča. Shizofrenija pomeni delitev uma, a ne v smislu razcepljenih osebnosti, kot je mnogokrat zmotno prikazana. Je obsežna, zahtevna bolezen, ki poteka z obdobji poslabšanja in izboljšanja, izrazi pa se z različnimi simptomi, ki jih delimo v tri skupine. V eno sodijo izguba zanimanja in cilja ter umik iz družbe. Nato so tu znamenja psihoze, ki pomeni okvarjen stik z resničnostjo. Pacient glasno sliši svoje misli in glasove, ki ga komentirajo. Ima halucinacije, neverjetne blodnje, denimo da je superheroj, govori nerazumljivo. Tretji so spoznavni in se kažejo kot motnje spomina in zavedanja. Shizofrenih je odstotek Slovencev. Moški so ob nastopu bolezni običajno na začetku tretje življenjske dekade, ženske pri koncu, pri obojih pa vpliva na slabše poklicno in družbeno delovanje. Redkeje se ženijo in imajo otroke, vodilni vzrok smrti je samomor. Zdravljenje s tabletami in psihoterapijo je težavno, saj vzroki in mehanizmi niso dobro poznani. Vlogo bi naj imeli dedovanje, alkoholizem in marihuana, k poteku pa prispevajo še konflikti v družini.

Treba je opazovati, kdaj bo ščitar odsunil in zamahnil z buzdovanom ali kozjeglavec nadse dvignil sekiro. Odpiljeni šefi iz nordijske mitologije, denimo krokarsko našemljeni Valraven, pa posedujejo povsem svoj nabor pošiljanja babe v Valhalo. To zna postati težava, kajti Senuo ob prihodu v močvaro okuži črna gniloba, ki se z vsako smrtjo splazi višje po roki. Špil opozori, da se bo dogodivščina končala in napredek pozabil, če bo dosegla glavo. Tako sem vsakič, ko se je bojevnica opotekla na vse štiri, anus stiskajoče udrihal po ploščku, da se je spet postavila na noge, preden so jo dotolkli.

Travm zvrhan koš

Za tlačečo atmosfero je najbolj zaslužna pripoved. Resda štorija sprva deluje znucano: reševanje priležnikov iz pekla smo vendarle brali že v starogrškem Orfeju in Evridiki ali igrali v Dante's Infernu. Vendar se sčasoma razvije v osebno romanje, ki poleg upov in spominov na plano privleče mnoge travme ter strahove, denimo pred temó in nestanovitnostjo. Razloži, kaj je izoblikovalo trmasto, samotarsko Senuo in igralca sooči z njeno hudo shizofrenijo. Meje med resničnostjo in prividi se zabrišejo in dogajanje postaja zmerom bolj bizarno. Kot pri tem pomodruje eden izmed glasov, se najtežje bitke odvijajo v mislih.

Za razliko od ameriških soldatov v Spec Ops: The Line, ki so se spustili v norost, je Senua v njenih globočinah že od začetka in iz njih skuša splezati. Težnjo po svobodi izraža že njen braveheartovsko modro pobarvani fris, značilen za škotska bojevniška plemena Piktov, ki jim pripada. Avtorjem so pri razvoju svetovali psihiatri in shizofreni bolniki, zato simptomi niso le mojstrsko vtkani v igralništvo, marveč so zvesto prikazani. Še več, blodnje in opažanje nesmiselnih vzorcev tvorijo srž reševanja ugank. Za odpiranje duri Keltinja v naravnih vzorcih išče rune – sence, ki jih mečejo iglavci, mora denimo pogledati s prave perspektive, kot je z visokega stolpa. Predno ga doseže, mora kalejdoskopsko razbito stopnišče sestaviti tako, da resničnost manipulira s šamanskimi portali. Izvirno in dobro narejeno.

Keltska matrica

Psihoza, ki je ne gre mešati s psihopatijo, je eden osrednih simptomov shizofrenije. Pomeni izgubljanje stika z resničnostjo in jo v špilu občutiš povsod. Pri teku skozi močvirja ali peščene plaže z razpadajočimi vikinškimi drakarji barve iznenada pobledijo in oblaki divje menjavajo obliko. Drugod v borovih gozdovih odtenki postanejo pekoče nasičeni, na deblih pa vznikajo vohunska očesa in se zlivajo v grče. Nepredvidljivost pojave blodenj se sprevrže v preganjavico, ki ježi dlake. V enem bolj paranoičnih odsekov Senua preživi le na redkih otočkih svetlobe, saj jo v sencah ugonablja volčjak Fenrir. Ko med dirjanjem do naslednje varne zaplate stopi v temo, zaslon zacveti od rdečine, hitchcockovski zoom pa razdaljo navidezno podaljšuje.

Shizofrenosti piko na i pritisnejo glasovi v glavi. Nekateri žebrajo Senuino zgodbo in njej vzporedne nordijske bajke. Drugi gostiteljico hvalijo in spodbujajo, ko po ozkem špirovcu preči prepad, ali jo opozorijo, da hoče nekdo od zadaj iz nje narediti štajersko ikebano. Tretji se z drugimi prričkajo, vanjo dvomijo, se posmehujejo njeni naivnosti in jo zaničujejo, da je zmešana. En je izdatno surov in posebej dobro pozna protagonistkine šibkosti. Za njim skrita identiteta me je presenetila in postala eden temeljnih delov štorije.

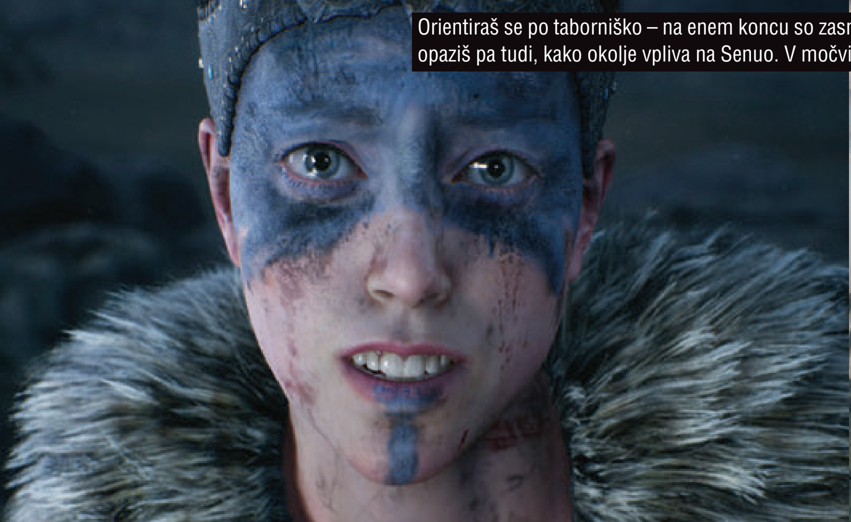
Manj je res več

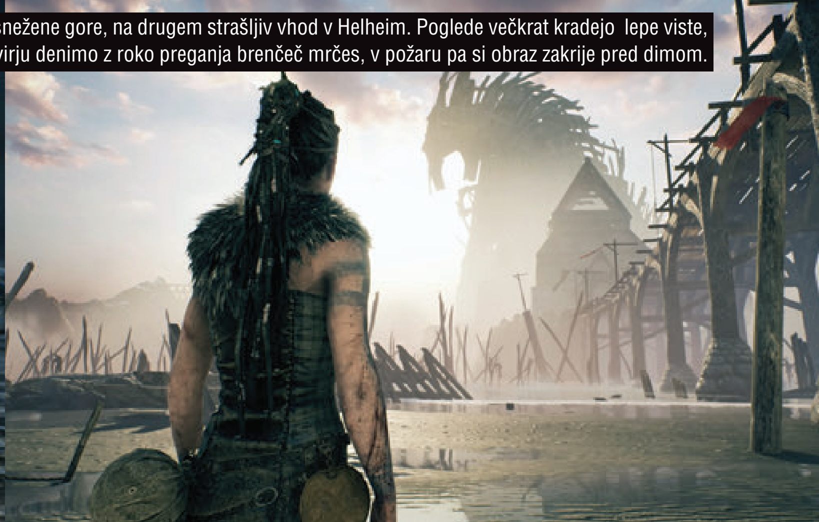
Že res, da Hellblade ni tako obsežen kot drugi AAA-špili, a tudi stane pol manj, torej 30 evrov. In kar naredi, naredi sijajno! Med osemurno štorijo sem našel le nekaj manjših zamer. Bojevanje je vseeno premalo neizprosno, saj lahko smrti kljub najvišji težavnosti preštejem na eno roko, kamera zna ponagajati v tesnih območjih in ne bi se branil kakšne dodatne vrste ugank. A resnejših minusov ni. Polodprti svet je načrtovan elegantno, da se po njem zlahka giblješ tudi brez zemljevida, napetost pa je vrhunska. Vsa vokalizacija je posneta stereofonsko, posebej za vsako uho, da hkrati slišiš krike iz daljave in šepet babnic v Senuini betici. Iz tega razloga je zvočna slika posebej slastna na slušalkah, težave psihično zaznamovane Keltinje pa so tolikanj bolj trpke. Njena izkušnja seveda ni lahkotna, je pa vrhunska in pusti trajen vtis.

88 *BoterPolž z vseh strani sliši glasove. Nič ne pomaga, da si pokrije ušesa.*

Ninja Theory za PS4 in PC

Orientiraš se po taborniško – na enem koncu so zasnežene gore, na drugem strašljiv vhod v Helheim. Poglede večkrat kradejo lepe viste, opaziš pa tudi, kako okolje vpliva na Senuo. V močvirju denimo z roko preganja brenčeč mrčes, v požaru pa si obraz zakrije pred dimom.





Dirt 4



Tak je reli: gas do daske po kolovozih, vratolomnih ovinkih in med drevesi. Vozni občutek je izvrsten, volan ga seveda izboljša, nikakor pa ni nuja za uživanje.

Rally, kar po angleško pomeni zbor oziroma shod, je bila prva oblika merjenja moči samovoznih strojev in volanizatorskih sposobnosti. Pred več kot sto leti, ob zori avtomobilizma, seveda ni bilo ekip in namenskih dirkalnikov. Aristokracija se je po kolovozih podila kar z lastnimi kočijami, zavore in gume pa so popravljali obcestni kovači in čevljarji. Po Franciji in Italiji so zgodnji šoferji etapno dirkali že koncem 19. stoletja, toda prvi mednarodni reli je leta 1911 organiziral monaški princ Albert. Tako je Monte Carlo postal sinonim za avtomobilsko dirkanje. Tradicija njihovega relija traja še dandanes in vsaka sezona prvenstva WRC – to je s povezavo območnih dirk nastalo leta 1973 – se otvori prav v tem petičnem kraju na francoski rivieri.

Na videoigernem področju je z relijem najbolj povezano ime Codemasters. Angleška založba je niz spočela 2001. v sodelovanju s Colinom McRaejem, najuspešnejšim britanskim torazrednim dirkačem. Po šestih različicah so naslovu dodali besedico Dirt, letos pa so izdali že dvanajsto blatno dirkačino. Čeprav se serija ves čas bavi z drvenjem čez drn in strn, v zadnjem desetletju ni enotna. Dirt 2 in 3 sta bila poamerikanizirana nitrocirkusa s Kenom Blockom, spektaklom X-Games in gymkhanami, medtem ko je zaletovalni derbi Showdown docela ustrelil mimo. A lanski Dirt Rally (Joker 271, 80) se je vrnil na stare kolesnice relija, kakršnega poznamo. Vozil se je tako nadmočno, da je marsikdo po dolgem času zopet privijačil volan na mizo. Novo Blato bi torej moralo izkušnjo nadgraditi.

Grafika je po eni plati dobra, saj pesek, prah, plundra in dežne kapljice dobro izpadejo. Zvita pločevina pa je mnogokrat smešna in prav tako bi lahko bil daljnji okoliš zamegljen.



Kot vselej se najbolje izkaže prvoosebni pogled s pokrovom motorja, kot je na vrhnji in doljni sliki. Kabine pa so odveč, saj jih večina nudi pretirano tankovski pogled.



Krožne dirke, bodisi relikros s poznanimi avti, bodisi drvenje po pesku s tovornjački ali plažnimi buggyji, je precej zabavno. Ne vem, zakaj niso vdelali osmic in arenskih pist.



Blatna zmešanica

Na žalost je od založnika, ki se je že mnogokrat izkazal z nerazumljivim premetavanjem in odvzemanjem, naivno pričakovati, da bo v novo igro vključil vse posrečene elemente doslej. Dirt 4 namreč skrene od smeri predhodnika, saj znova okrni plat klasičnega relija v zameno za trkajoče drvenje v krogih. To gre tudi na rovaš uradne licence za prvenstvo v relikrosu WRX, ki dovoljuje umestitev nekaj resničnih šodrastih aren, kot sta Lydden in Höljesbanan. Zaradi tega so si razvijalci dovolili, da ohranijo samo pet dežel, kjer so hitrostne preizkušnje v samotarski vožnji: Avstralijo, Švedsko, Wales, Španijo in ZDA. Kot Monte Carlo se je takisto poslovil Pikes Peak, ki ga je ekskluzivno zakupil Sony za Gran Turismo. Nadalje bode v oči, da ni aktualnih WRC-specialk. Bržda je razlog ta, da špil nima uradnega blagoslova za to ligo, ampak itak ga serija nikoli ni imela. Ne pravim, da je to spotik za vsakogar. Kdor hoče voziti pola in fiesto, ju bo, le ne v najhujši izvedenki. A vseeno taka mala zmešanost, ki navrže še ameriške peščene tovornjačke, izpade malce zavajajoče.

Dirt 4 ni arkada z nitrom, neuničljivostjo, idealno linijo in sekanjem ovinkov. Drsnik težavnosti in vklop pomagal sicer omogočata dovolj nedeljsko vožnjo, a še vedno se je treba držati športnih in fizikalnih pravil. Lovljenje dirkalnika po vseh treh oseh, izleti s ceste in prekuci niso nič nenavadnega. Toda z nekaj vaje se da zelo nadzorovano drveti po zvečine drsečih podlagah. Največji izziv je navaden reli, torej tiščanje po ozkih brzincih med smrekami. Zmagovanje z začetnima adamom ali fiesto razreda R2 je netažavno, medtem ko obvladovanje najmočnejših štirikolesnikov po snegu terja pogum in mojstrstvo. Na srečo etape niso desetminutne in igra napredovanja ne pogojuje s stopničkami. Prerivanje šestih ali osmih dirkalnikov po krožnih pistah je po drugi strani bolj dinamično in lažje.



Če kupim šotorček s toplim bifejem in zofo ter mehaniku priročnik za francoske avtomobile, bo moj avto hitreje popravljen. Tega je kar precej, ampak ni privlačno.



Drvenje po kolovozih z najmočnejšimi specialkami, kot je audi quattro, zahteva mojstrovanje in srečo. Začetne zmage nikakor niso pravilo.

Tu so glavne WRX-kroske tipa focus in countryman ter bagiji, ki se podijo po kalifornijskem pesku. Modus je zabaven, malce mori le držanje relikros pravil, ki zahtevajo dve zaporedni dirki na istem prizorišču. Škoda, da ni teh dirk po cestah ali po drugačnem okolju, recimo gradbišču ali letališču.

Pusti izbirniki

Špil nima osebnega pristopa z vidnim šoferjem in živahno ekipo, s čimer so eksperimentirali v nekem starem Gridu. Vse, kar ni sukanje volana, so statični meniji. Skoznje kupujemo avte, jih nastavljamo in popravljamo. Mehankarije je kar precej, vendar dvomim, da ji bomo igralci namenjali ustrezno količino pozornosti. Malokdo bo Dirt 4 vzel kot resnobno simulacijo in tudi tedaj je na kozjih poteh in serpentinah pomembno vse prej kot nagib svornika. Resnično pa sem skeptičen do poslovnega dela, ki je neverjetno razdelan, a obenem neprivlačno predstavljen. Tu se najema inženirje in PRovce, se jim odmerja provizijo in jih izobražuje v ducatu postavk, sklepa pogodbe s sponzorji in dokupuje šotorčke za VIP-goste ... Od vsega tega so odvisni zaslužek, specifikacije stroja in urnost odpravljanja poškodb, vendar vse skupaj izpade precej brezveze in nepotrebno. Mar bi raje vdelali duhca, tako zase kot za delitev s prijatelji.

Pod črto bi rekel, da je Dirt 4 dovolj korektna dirkačina, ki niti ne ujčka, niti ni zlobna. Grafika, zvok in celostno vzdušje so na visoki ravni ter otipljivih zamer pravzaprav ni. Ne glede na število držav so brzinci in podlage vseh sort. Večigralstvo je seveda na voljo in skrbi za dolgoživost izdelka. Moč se je udejstvovati v etapnih relijih, pri katerih obstaja možnost naključno generiranih brzincev, založba pa dodaja tedenske lestvične izzive. Najbolj zabavno je seveda skupno dirkanje v krogih. Vseeno pa se ne morem znebiti občutka, da bi špil lahko in moral prinesti več vsebine. Je že res, da ponuja še vadbeni poligon in nebroj starodobnikov, od minija do stratosa. Toda bi želel več krožnih pist, recimo arenske in osmice. Pa Korziko, da bi bila grupa B verodostojnejša. Ter udarnejšo predstavitev. Predvsem pa več osredotočenosti. Ni nič narobe z različnimi pristopi drvenja po šodru, a špil se mora odločiti, kaj in za koga je. Ljubitelji arkad z Dirtom 4 ne bodo zadovoljni, tisti z dirkaškimi copatki, ki iščejo staro Burnsovo draž, pa bodo za svoj denar dobili premalo.

73 **LordFebo** s solzico nostalgije znova z lancio vratolomno drvi med drevesi.

Codemasters za PS4, XBO in PC




Tole je pravoveren, a obenem moderniziran od strani zrt Metroid. Ima odprt svet, vzdušno samotarstvo in junakinjo z zglednim naborom frišnih sposobnosti. 3D-pogon nadzoru ni v napoto, temveč kaže čudovita ozadja. Animacija pa je prvovrstna.



Metroid: Samus Returns

Dobro pomnim mladostniške počitnice v Kranjski gori. Čez dan sem na dvorišču balinčkal in srkal kislo mleko, ponoči pa s sposojenim modulom v game boyu pod kovtrom ganjal vsemirske meduze v Metroid II: Return of Samus. Niz se mi je močno priljubil, saj je drugačen od tipske Nintendove pisanosti – mrakoben, resen, vzdušen. Tega so se španski MercurySteam zavedali, ko so napravili ta 3DSov rimejk in s tem prvi čistokrvni, od strani gledani Metroid po štirinajstih letih.

Četudi se Samus Returns zgleduje po klasiki z GBja, je daleč od reciklaže. Izvirnik je bil starokopitna akcijska ploščadarica, medtem ko Returns črpa iz kasnejših delov, tistih z odprtim svetom, nebrojem sposobnosti in raziskovanjem. Še najbolj se izročila drži štorija. Medzvezdna lovka na glave in tentakle Samus se vrača na planet, od koder izvirajo naslovni paraziti, da bi jih za vselej ugonobila. Pogovarjanja ni in vmesnih sekvenc je za vzorec, a zgodba na dečvinih z Alienom navdihnjenih odpravah itak nikoli ni bila v ospredju. Bolj je bila namenjena grajenju samotne atmosfere, ki je tudi to pot ne manjka.

Vanzemaljski safari

Že prvih nekaj minut je spodbudnih. Takšne hibridne ploščadarice dostikrat pogrnejo že pri nadzoru, tu pa je šibanje gibke herojke po površju tujskega planeta natančno in odzivno. Ob tem pade v oko živahna okolica, naphana s podrobnostmi. V ozadju špičevje štrli iz prostranih planjav, klavstrofobični hodniki vodijo do ogromnih kavern, kjer se v slapovih pretaka lava, v sobanah buči starodavna mašinerija, od katere kristalni most pelje do podzemnega gozda ... Raznolikost je sapojemajoča in v neskončnih tunelih se stežka izgubiš, saj si zapomniš kotičke. Stereoskopija vtis potencira, saj hudo pripomore k veličastnosti.

Znotraj vsakega od devetih področij najdeš kopico manjših, prepredenih z mnoštvom poti. Skoraj vedno jih je na voljo več in občutek svobode je prvovrsten. Za napredovanje je treba napaberkovati DNK meduzic in slejkoprej raziščeš vse. Tavanja ni dosti zaradi preglednega zemljevida na spodnjem zaslonu in skenerja, ki vanj vnaša okolico ter označuje shranjevalne točke, prežarčevalnike, polnilne postaje in skrite priboljške. Slednjih je ogromno in do njih navadno vodijo skakalniško-mozgalni izzivi. Ali pa so skriti za pastmi oziroma pregradami, ki jih bo moč zaobiti kasneje. Do nekaterih se da priti brez primernega orodja, le arzenal, ki ga imaš na voljo, moraš imeti v malem prstu! Kot je v navadi, se je po nekatere vseeno treba vrniti, ko nadgradiš obleko z odpornostjo na vročino ali se naučiš zviti v žogo. Pa plezati, skakati više, nastavljati bombe, zamrzniti pošasti in jih uporabiti kot ploščadi oziroma se s kavljem vihteti čez vrzeli.



Ni prepreke, ki ji Samus ne bi bila kos. Odbije ptičevca, ki se zapodi vanjo, se zavihti čez strupeno rastje, s trojnimi izstrelki poskrbi za frčeč roj, odskoči od ognja, se zvije v žogo in se spusti po jašku.

Legendarna bojevnica

Največjih sprememb je bil deležen boj. Samus sicer lahko šprinta in strelja, a če se ustavi, zna meriti v vse smeri. Nadalje lahko v primernem trenutku refleksno odbije napad, kar sovrage omami, nakar jih samodejno vzame na muho. Ker špil ni lahek in hitro kaznuje brezglavo nažiganje, je akcija počasnejša, toda užitkarska. Malo klecne le, če nanjo navali več zoprnežev hkrati. Zato je pomembno postavljanje v prostoru in brzinsko ocenjevanje situacij. Treba si je zapomniti vzorce žabastih skakačev, ki se tekom odprave naučijo novih napadov, v polže s hišico je modro natančno meriti od spodaj, letečneži terjajo različne pristope, nadležni robotki so odporni na vse razen na specialko, a jo znajo onesposobiti, in še in še. Takoj ko se nadgrajena Samus prične počutiti slaboritno, se sovragi okrepijo, tako da je treba zamojstrovati celotno orožarno.

Izvežbanost je na preizkusu zlasti pri polšefovskih metroidih, ki jih sreča na vseh stopnjah življenjskega cikla, od ličinke do čekanaste beštije. Kar štirideset jih je treba poraziti in čeprav je sort petkrat manj, nenehno presenečajo z novimi napadi in drugačnimi arenami, ki obračune ohranjajo frišne. Zdaj se je treba izmikati frčeči meduzi in nažigati v ranljiv trebuh, nato na ploščadih, obdanih z lavo, kuščarjevca sklatiti s stropa, paziti na usipajoče se skalovje in ognjene krogle ter čakati na protinapad. Tudi peščica edinstvenih glavarjev je, med katerimi eden posebno izstopa in terja rabo skoraj vseh junakinjinih veščin. Brez pomisleka ga umeščam v vrh njenih dvobojev.

Povratek kraljice

Samus Returns je točno tisto, česar smo si fani želeli. Je nemudoma prepoznaven, a nadgrajen. Vidi se, da je nad projektom bdel Nintendov Yoshio Sakamoto, ki je zaslužen za skoraj vse dozdajšnje vnose. Tudi muziko je osvežil originalni komponist in kliče po igranju s slušalkami. Špil sem hlastno požrl v dobrih petnajstih urah in prepričan sem, da ga bom z enakim veseljem preigral na težjem načinu, ki se odklene po končanju. Saj gre v nos par drobnarij, včasih je nadzor neroden in mestoma je klanje kanonfutra malce rutinsko. A nič ne skazi užitka ob epskem povratu ene začetnic žanra. Ko predte v zadnjih uricah meče en zapomnljiv trenutek za drugim, lahko le kričiš: "Samus se je vrnila, bejbi!"

90 *Kavbojca vesoljski genocid ponese v čase najboljših Metroidov.*

Nintendo za 3DS

Hypernova: Escape from Hadea



Tak je (edini) tujski svet, kjer moramo razviti začasno domovanje. Zgoraj levo je matična ladja, ki 3D-tiska poslopja. Vse je luštno animirano in življenjsko.

Temeljna lastnost realnočasovnih strategij ni pobesnel klikot, temveč agilno premišljanje pod časovnim bremenom. Če taktiziraš potezno, imaš za izvedbo dejanja na razpolago neskončno sekund. Če pa okrog tebe neustavljivo vihrajo dogodki, moraš odločitve sprejemati pod otipljivim pritiskom. Ta je v ospredju pričujoče mešanice klasične realnočasovke in branjenja s stolpiči, ki se odlikuje s pristnim slovenskim poreklom. Je profesionalen izdelek ljubljanske firme Actalogic, izdan tako na Steamu kot kmalu v spletnih štacunah PS4 in XBO. Oko privleče z risankasto barvitostjo, a pod to tuniko se skriva orenk špil, ki terja pozornost, načrtovanje in mirne živce.

Dolgotrajni pobeg

V težavah se ne znajdejo ljudje, marveč tujska vrsta, katere planet je obsojen na propad zaradi umiranja bližnje zvezde. Človekoliki zeleni klapouhci se po rešitev zatečejo na mineralno bogato luno, kjer morajo zgraditi civilizacijo in medzvezdni portal. A to ne bo tako preprosto, saj površje prekriva strupena meglica, pod katero se skrivajo razbrazdana tla in sovražna bitja. Tako okolico kot favno si bo treba podrediti, če hočeš priti do mineralov za sprotno gradnjo, najti posebne snovi za izdelavo portala in jo pocvirnati.

Ko vijolične oblake razmakne velika mamaladja in začne postavljati zgradbe za prebivalstvo ter vrtalnike za snovi, se počutiš kot v zlatih časih RTSjev. Za širitev vpliva uporabljaš električne releje, ki dostavljajo štrom do stavb in enot, ter čistilnike zraka, ki eliminirajo hlape. Na spucanih območjih vrtalnike zapelješ na kamenine treh barv, ki jih nato vlagaš v ostalo stavbovje. V prvi vrsti gradiš futuristične bajte za Hadeance, kajti njihovo množenje je bistveno za raziskovanje tehnoloških nadgradenj. Mineralov zmanjkuje in se obnavljajo počasi, zaradi česar ne gre brez nadaljnjega raziskovanja površine. S tem razkriješ artefakte in lokacije posebnih snovi, nujnih za izdelavo vsemirskega portala – hkrati pa brloge lokalnih pošastkov, ki ne cenijo vdora v zasebnost.

Vojak, arhitekt, mislec

Zaradi monstrumovja je dogajanje nepredvidljivo in obogateno z elementom tower defensa. Zgradbe ti branijo različni stolpiči, ki jih prosto razporejaš, od laserskih prek šotganskih do takih, ki cilj z ledom upočasnijo. Postaviti jih je treba tako, da kar najbolj efektivno obračunajo z zobato-repato-rokato nesnago, ki periodično v valovih privrši iz brlogov. Mednje sodijo opičnjaški skakači, zaletovalni nosorogoidi, mali insektoidi in še marsikaj, celo neke vrste nevidneži. Če se votlini preveč približaš, te naskočijo nemudoma, in fina lastnost njihove umetne pameti je, da se mnogi napotijo naravnost nad ključne zgradbe, kot sta električni rele in čistilnik zraka. Tudi smer znajo sproti spreminjati, predvsem pa nikdar ne veš, kdaj in od kod bodo privršali.

***Sneti** ni hipernavdušen, toda v galaksiji daleč proč rad ostane. Zlasti, ker je nastala pri Janezih in Jožetih!*

79 **mešanje klasičnega RTSja s stolpičastim branjenjem ✔ terja pazljiv razvoj civilizacije na vseh ravneh ✔ plod domače pameti ✔ ozko odmerjena in ne prav častihlepna ✖**

Actalogic za PC, PS4 in XBO



Ko drekci pekci uletijo, poškodujejo tako stolpe kot druge zgradbe. Bistro je zato imeti popravljalnik, ki sproti flika luknje.

Eh, porečeš, bom pač naredil sto stolpičev. No, ne boš jih. Mamaladja podpira omejeno količino stavb in mineralov ni na pretek. Zato se moraš odločiti, kaj boš gradil. Tipično narediš neko količino stolpičev, ki jih nato po luftu voziš okrog, tako kot je omogočeno praktično vsem zgradbam. A to stane in naenkrat je lahko v zraku le toliko in toliko enot. Poleg tega je važno, kako poslopja razpostaviš, saj prostora primanjkuje. Gradiš le na ravnicah, okrog katerih so poti, mlakuže, hribi in slično. Napredovanje zato terja stalno iskanje ravnotežja med razvojem, širitvijo in obrambo obstoječega. Odločitve pa dostikrat sprejemaš pod časovnim pritiskom, bodisi zaradi prihajajočih alienov ali gospodarskih težav, bodisi okoljskih neprilik, kot je električni tornado.

Nice game, MAN!

Prav široko in globoko Hypernova ne poseže. Osrednja igralna zanka se začne kljub novim vrstam pošastkom ponavljati in zalotiš se, da večinoma počneš eno in isto. Tudi zato, ker je na razpolago samo ena stran namesto več frakcij. Zgodbe praktično ni, dočim Hadeanci in monstrumi ne posedujejo ne razdelanega izročila ne resnične vizualne privlačnosti. Takisto je izostalo večigralstvo, ki ga nekateri od realnočasovk privzeto pričakujejo.

A cena je pri 22 evrih polovična in kot samotarsko izkustvo je špil privlačen tudi, ko meniš, da si ga zaobvladal. Pošasti so nepredvidljive, ubadanje s surovinami in nelinearnim tehnološkim drevesom ter iskanje prostora pa nudita zadosti iziva, da ne nastopi dolgčas. Na razpolago je več težavnosti, najvišja se odklene po prvem končanju, in igra je ob vnovičnem začetku sveža, saj lahko z mamaladjo pristaneš kjerkoli. Ob humornih imenih in opisih enot ter usekanem jamajškem naglasu govorca se imaš fino. Izdelek si na kraju zapomniš kot simpatično realnočasovko s TD-pridihom, v katero lahko Slovenec brez trohice sramu uperi prst in reče, evo, to je naše.



Graditi je moč le na platojih med peščenimi prehodi, zaradi česar je uporabne površine precej manj, kot se zdi spočetka. Nanjo gredo bajte, releji, čistilniki …

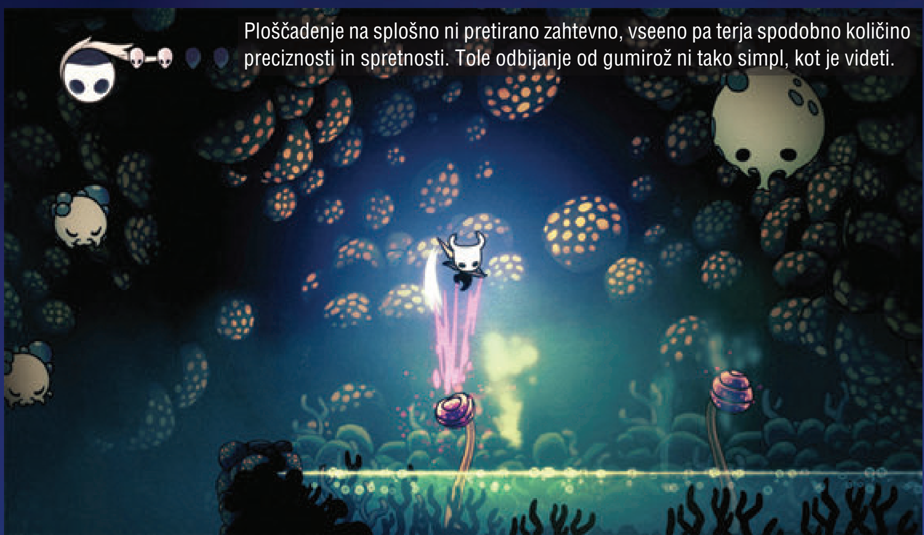
Hollow Knight



Boj ima v Votlem vitezu zajetno vlogo, skoraj vedno pa se, za razliko od kakšnega Sundereda, spopadaš s posamičnimi sovražniki ali z njih manjšimi skupinami.



Obračuni so lahko statični, če si bolj defenzivno naravnan; v tem primeru prednjačita izogibanje in odbijanje. Lahko pa greš v napad, s šviganjem in sekljanjem.



Ploščadenje na splošno ni pretirano zahtevno, vseeno pa terja spodobno količino preciznosti in spretnosti. Tole odbijanje od gumirož ni tako simpl, kot je videti.

Nekje za devetimi gorami in sedmimi vodami, pa dvanajst klafter pod zemljo, leži skrivnostno kraljestvo Hallownest ('Sveto gnezdo'), kjer je prostor našla civilizacija naprednih hroščev. Pod zaščito Bledega carja so gradili, izumljali, se plodili in se razvijali, dokler mednje ni prodrla starodavna nevarnost, magična kuga, ki so jo omejevali vladarjeva moč in čarobni pečati. Zasužnjeni prebivalci so izgubili svobodno voljo in življenjsko moč; od njih so ostale le meseno-hitinaste lupine, ki si med ruševinami nekoč veličastne žužkaste civilizacije iščejo naslednjega obeda. V opustelo mestece nad njimi prispe drobna postava z žebljem za meč in preveliko masko nalik hroščü rogaču. To je Votli vitez, ki se bo spustil v opasne globočine in Gnezdu skušal povrniti glorijo starih dni. A pri tem ne bo občutil nikakršne radosti, kajti njegove vladarice so Turoba, Žaloba in Melanholija. Tudi tvoje bodo. Le počakaj.

Koncert za kri in godala

Igra te po klasičnem metroidvanijskem načrtu vrže v pretežno odprt svet, ki ga nadalje razpiraš z nabiranjem novih predmetov in veščin. Ali radosti in farbovitosti v tej od strani gledani arkadni avanturi nikarte ne išči. Ko z veščim skakanjem premaguješ ploščadi in s spretnim sukanjem žebljemeča ter metanjem urokov uničuješ sovrage, te vsled zamolkle barvne palete in cerkvene glasbe obvezno prevzame otožnost. Hallownest je poln praznote: ogromnih špilj in dvoran, kjer platforme nepojasnjeno visijo sredi niča, mali sovražniki pa se plazijo, skačejo in letajo v smeri tvojega dostikrat še manjšega lika. Celotno Gnezdo ti sporoča, da si neznaten kakor hrošček v prisotnosti umrlih vladarjev in kuge, ki je preživelcem odvzela pamet. Med občutenimi in izvrstno aranžiranimi melodijami, ki kombinirajo klavir, godala, harfo in orgle, odsotnost naphanosti občutiš kot pritisk, težo, ki ti kakor z ničimer pritiska na ozka ramenca.

In navsezadnje je tu statična, nepregibna maska tvojega viteza, ki skriva sleherni obris obličja. Neprizadeto in molčeče Votlež tava po kavernah, stoično in brez stokca ali ugovora zadaja poškodbe in jih prejema. Še ko mu zmanjka energije, se klobka črnine, ki se taji pod krinko, razpoči z nemim vriščem. A tako so več pozornosti deležne krasotne lokacije, kjer modrikasta luč izpod visokih stropov razkriva podrobno izrezbarjene fontane in kipe, belkaste meglice se podijo med zapuščenimi grobovi in utrujena sončava pada na razbohoteno rastje, kjer med drgnjenjem škržatov nagonsko slutiš, da nekaj ni v redu.



HOLLOW SOULS

O tem nisem hotel razpredati v osrednjem opisu, toda Hollow Knight je najbolj zvesta izvedenka recepta iz Dark Souls in Bloodborna, kar sem jih srečal v 2D. Ja, bolj kot Salt & Sanctuary. Kako, porečeš, mar se ne naslanja na Castlevanio? Se, ampak krog se poveže v celoto, če vemo, da so Temne duše v najglobljem bistvu najboljša trirazsežna Castlevania. Hidetaka Miyazaki s sodelavci ni črpal le iz zahodnjaških frpjev, temveč se je močno oprl na domačo, japonsko 'Vanijo. Spletanje zgodbe z opazovanjem detajlnega sveta, odmaknjeni predeli, ki jih zlahka spregledaš, boj, ki temelji na tajmingu, gotskost in grozljivost … Vse to je Castlevania in takisto Souls. Hollow Knight iz slednjega povzame najmanj še redkobesedne NPCje, srhljivo atmosfero, izdelavo različnih buildov, zombakljaste prebivalce, mehaniko, kjer lahko ob smrti izgubljene duše povrneš, če se prebiješ do kraja crkota (in tam poraziš svojega duhca), odpiranje bližnjic z dviganjem rešetk, vertikalnost z dvigali in lojtrami ter lovecraftovske nakaze.

Le kaj žužnjajo ti čudaki ...

Tajinstvenosti ustrezno po obsegu dokaj skromne zgodbe ne izveš na klasičen način, z debatami in vmesnimi animacijami. Slednjih je prgišče, maloštevilni neigralni liki, s katerimi se lahko pogovoriš, pa niso ravno zgovorni, in še kar povedo, je običajno precej nerazumljivo. Kaj natanko se je pripetilo, moraš ugotoviti domala na lastno pest iz zapisov na odmaknjenih ploščah, motrenja okolja in drugih posrednosti. Dostikrat gre bolj za občutke kot za konkretne podatke, kar celotno fabulo zavija v komajda prediren baržun.
Čuje se zamudno in utrudljivo, toda Hollow Knight ni špil za tjavdansko zabavo. Nasprotno, kot velika zgleda avstralskih avtorjev Castlevania in Dark Souls (kar je eno in isto, kot ugotavljam v okvirju) terja absolutno pozornost in predanost. V njem ni prostora za slabiče in kolerike, nagrajuje pa potrpljenje, učenje in vztrajanje. In kakšna je nagrada za trud? Za nekatere želja, da se vsadijo v rakev ali strejo joypad kot priporočljivi igrator, dasi tipkovnica zadostuje. Za druge pa vse, kar šteje v tovrstni hardcore igri, od prefinjenega bojevanja in preciznega skakanja prek čudenja domala sleherni lokaciji in uživanja ob napredni prepletenosti sveta do kompleksnih občutkov, ki jih sprožajo tematsko različni deli Gnezda. Prvikrat naleteti na bogomolkasto vas, notranje svetišče, topličaste votline, bojišče na robu sveta in edinstveni sistem transportacije med ključnimi točkami so trenutki, ki se neizbrisno zapišejo v spomin. No, in pa številni obračuni, kajti garbanje je enako važno kakor raziskovanje in platformanje, če ne še bolj.

Ozdravim sebe ali zavdam njim? Odvisno!

Na mnogo pretežno insektoidnih sovragov naleti Praznež v praznoti, naj bodo to frčeči rogatci, švigalne ose ali prežeči zapredki. Pa tudi na nore gobe, bljuvala eksplozivnih sledilnih teles in nedoločne plazilčke, ki se obdajo z gromozansko količino listja, da so videti kot titanske gosenice, nakar pri prvem zadetku sprhnijo v ništrc. Iz poražencev letijo denarci, ki jih pri trgovcih zamenjaš za nadgradnje: zemljevid danega območja, ikonice zanj, močnejši žebelj za klestenje in slično. Največ cekina kakopaš dobiš od obveznih in obstranskih šefov, ki jih je skupno več kot trideset in se nikakor ne odlikujejo le po številčnosti. Sleherni se ti zoperstavi z ihto in ne preveč zakompliciranim, a tudi ne preprostim vzorcem gibanja in napadanja. Leteči strahotnež se teleportira in mlati, bogomolkaste mamce se množijo, govnač pridoma uporablja kepo dreka ...
Zakonitosti in sposobnosti glavarjev občutiš že prej v navadni zalegi, ki te dejansko opozarja in pripravlja nanje. Tako vnaprej ponotranjiš zakonitosti metodičnega, nič kaj besno knofodrkalnega vojskovanja, ki terja zlasti preučevanje razdalje od sovražnika, branje njegovega obnašanja in zamahe v pravih trenutkih. Po možnosti natanko tedaj, ko te napad doseže, da ga odbiješ. Pa tudi rabo naprednejših veščin, kot sta sukanje okrog osi in bljuvanje čarobnih krogel. Za slednje potrebuješ duše, ki jih poleg cekina izpustijo pobite sitnobe, in taista 'valuta' ti rabi za sprotno vračanje življenjske moči z nekajsekundnim stanjem na mestu. Treba se je torej sproti odločati in tehtati tveganje glede na okoliščine.

Smrt preži, jeza tli

S tepežem kolovodij prejmeš še nekaj važnega: ključne sposobnosti, brez katerih ne moreš naprej. Naj bo to šviganje levo in desno za prečkanje globeli, nadvse uporabno tudi v boju za sprotno premeščanje, lepljenje na zidove za vzpenjanje, udarjanje v tla za rušenje oslabljenega poda ... Te dosti klasične metroidvanijske lastnosti vztrajno razpirajo orjaški zemljevid, poln odmaknjenih predelov, postranskih bitk in bleščečih točkic. Te simbolizirajo amulete, ki so bistven del udejstvovanja, saj povečajo količino prejetih duš, omogočijo hitrejše šviganje in še ducat drugega. Čeprav igra ne pozna poklicev, je moč prav z amuleti do neke mere prilagoditi, kako se boš udejstvoval (strokovno rečeno 'narediti tak in tak build'). Lahko si bolj mečevalski, bolj čarobnjaški, nekaj vmes ...
Seveda o tem znotraj špila izveš bore malo. Vse je treba ugotoviti sam in sleherno tajno si Hollow Knight tišči k uvelim prsim, kakor da gre za največjo dragotino. Prestrezanje udarcev, večja karta z dvojnim pritiskom gumba za zemljevid, tipček, ki slednje sploh prodaja ... Vse to in še marsikaj je deviška tabula rasa, ki je uboren tutorial nikakor ne napolni. A kot rečeno, to je hardcore naslov, ki se ne šali. Klopic za počitek, ki shranijo položaj in vrnejo energijo, ni dosti, teleportacijskih kamric še manj, nadgradnje pa so kar drage. Sploh zaloge energije, ki terjajo veliko brskanja po skritih kotičkih in nabavljanja vse prej kot poceni robe. Izgubiš se mimogrede, zlasti če si igro za nekaj časa odložil. Bojna težavnost je spočetka nizka, a se nekje na polovici konkretno vzpne z neprimerno hitrejšimi in močnejšimi nasprotniki ter smrtonosnimi pastmi. In ta polovička nikakor ni borna, kot bi pričakoval od indie naslova za borih 15 evrov, kajti celotna odprava zlahka vzame dvajset do trideset kakovostnih ur! S tem, da si pri prvem skozihodu nedvomno zgrešil dosti področij in tajn, na primer 'sanjski žebelj', ki omogoča drezanje kanalj na precej svež način. Multiplayerja in new game plusa žal ni, je pa modus, kjer je treba po vsaki smrti od začetka, če slučajno nimaš zadosti visokega krvnega tlaka.

Na maši za(tvojo)dušnici

Metroidvanijščin se v indie prostoru tre, toda Hollow Knight je nekaj posebnega. Ni tako odbito izviren kot znanstvenofantastični Axiom Verge, niti tako razgiban kot Owlboy in pravljičen kot Ori and the Blind Forest. Nima ugank in zna biti frustrirajoče zajeban ter neprediren do te mere, da se ume v nevarnosti znajti monitor ali kak družinski član, ki bo v neprimernem trenutku zašel preblizu. A žalobno vzdušje, občutena grafika in zvok, ogromni nelinearni svet, boj s številnimi finesami ter obilje skrivnosti iz njega naredijo nekaj posebnega ter izstopajočega. Če si hitrih prstov in te britofi nenavadno privlačijo, ga ne spreglej.



Večji kot je kanaljež, močneje udari. Kmalu naletiš na oklepljene postavneže, ki jih moraš garbati več minut, da razpadejo. Nadgradnja žeblja je jako zaželena.



Votli vitez je žalostna pravljica o bojevniku, ki ni bil zadosti dober, in svetu, ki je pozabil na obkrožajočo nevarnost. Po zgledu Souls so konci trije in s finalnimi odločitvami določiš, kaj bo s hroščjo dimenzijo.



Sneti ni pričakoval, da bo kmalu po Dark Souls III deležen primerljive navdušenosti. In to v 2D-neodvisnici.

87 raznolik, prostran, nelinearen svet ✔ dovršena mrtvaškost ✔ napeto, globoko bojevanje ✔ skrivnosti, kot bi jih naklel ✔ poceni ✔ frustracije ✖ Team Cherry za PC in switch

Hey! Pikmin



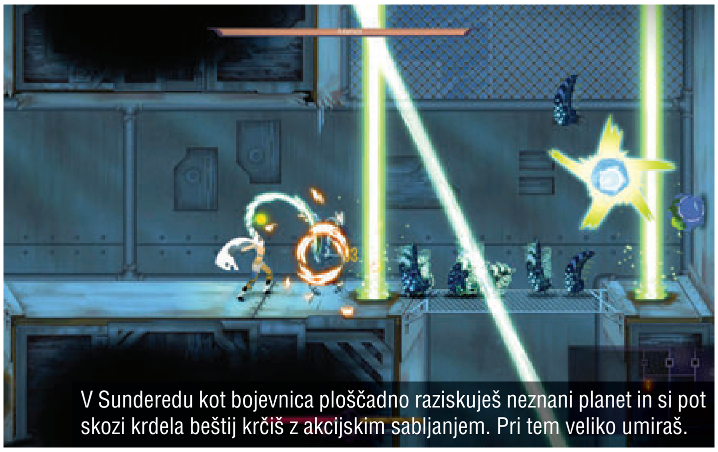


Tale odvrtek ni strategija, temveč jako lahkotna ploščadarica z malce mozganja. Metanje različnih vrst pikminov je še vedno tu, a po domiselnosti in izzivu ne dosega velikih bratov.

Kdo so korenčkasta, centimeter visoka bitjeca, ki tamle kukajo izza kamna in uganjajo vragolije? Malo prej so zvedave nerode razbile čašo, zdaj bežijo pred kljunašem. Ena se je pravkar prekopicnila in stvor jo je pohrustal. Brihtne tele Nintendove maskote niso, a so srečoma ubogljive in mozganje prepustijo vesoljčku, ki jih pošilja po opravkih. To je doslej počel v treh realnočasovnih strategijah, a s temle ročnim odvrtkom je drugače. Tokrat jih bo lučal naokoli v lahkotni, od strani zrti ploščadarski miselnici.
Junaček Olimar se v vesoljski ladji vrača s šihta, ko ga preseneti polje asteroidov in trešči na neznan planet. Plovilo je ostalo brez goriva in na osmih tematskih področjih bo treba napaberkovati svetlikajoče koščke energije. Srečoma naokoli mrgoli pikminov. Kapitan pihne v piščal, da jih izvabi, nakar mu sledijo, on pa jih meče po luftu. Ko cepnejo na tla, mu prinašajo kristalčke, gradijo mostove in pretikajo stikala, kar tvori sila preprosto miselno plat. Celo sovražno čebelo ugonobijo, če jih ta prej ne zgrabi in odnese v nepovrat. Eni so odporni na ogenj in drugi na elektriko, tretji znajo plavati …

Vodenje Olija z drsnikom in metanje žverc z dotikanjem ekrana sta srž igranja. Fant ume le tekati in za kratek čas lebdeti, tamali pa služijo kot izstrelki, gradbinci in nosači, kar da na prvi pogled zanimivo zmešanico bojevanja in reševanja miselnih orehov. Nivoji niso le sprehod v desno do cilja, temveč so večnadstropni, z neobveznimi stranskimi potmi in skritimi prehodi, kjer so zakladi. Nasprotniki terjajo različne pristope: oklopljencu je treba razbiti lupino, soldatkom pikmine zmetati za hrbte. Ne manjka šefov, kakršen je polževec, ki ga je treba prevrniti na hrbet. Tudi okolja so razgibana in segajo od gozdov in kristalnih jam do močvar ter ruševin.
A hitro se pokažejo težave. Poskakovanje, plezanje in plavanje so pretirano rutinski in igralnega izziva v bistvu ni. Namesto tega je polno kapric s pikminčki, ki se radi spotikajo, zagozdijo, tečejo v napačno smer ali ignorirajo povelja. Tudi merjenje za met je nadležno, ker letijo v hecnem loku in je dogajanje raztegnjeno čez oba zaslona. V prazen prostor med njima se nemalokrat skrijejo leteči sovragi in težko je oceniti, kam bo bitjeca odneslo. Taktika vse prevečkrat temelji na lučanju in upanju na najbolje. Večino časa tako preživiš nekje med dolgčasom in živčnostjo, česar od Nintendove pisanice ne bi pričakoval.
Hey Pikmin je na pogled in posluh lušten ter vsebuje nekaj finih idej, a te poniknejo med številne težave. Mednje sodi tudi tečno zatikanje dogajanja, zlasti na običajnem 3DSu, kakršnih je še vedno polno. Razvijalci Arzest so nam pred par leti priskutili že Yoshija, zato je skrajni čas, da jim Miyamoto navije ušesa!

51 *Kavbojc poveljuje miniaturni vojski, ki bi jo najraje zmetal v solato.*
Nintendo za 3DS



V Sunderedu kot bojevnica ploščadno raziskuješ neznani planet in si pot skozi krdela beštij krčiš z akcijskim sabljanjem. Pri tem veliko umiraš.



Šefi navržejo kristal za nadgradnjo ali korupcijo kapucarke. Odločitve poleg novih sposobnosti določijo tudi enega od treh koncev in šefov.

Sundered

Zvoki godal spremljajo tuljenje vetra v peščenem viharju, na oranžnem zaslonu pa komaj vidna beduinska pojava mukotrpno koraka v desno. Uvertura v to od strani gledano tepežkarsko skakalno metroidvanijo je podobna puščavskemu Journeyju, le da je samotarsko ozračje še močnejše in podoba izvrstno ročno zrisana. Animacija je gladka in navdušuje tako med odzivnim ploščadenjem kot izvrstnim sekljaškim bojevanjem. Škoda, da izkušnjo stalno kvari nekaj nadležnih težav, zaradi katerih se naslovna razcepljenost namesto v zgodbi izrazi pri odločitvi, če bi Sundered sploh preigral do konca.
Iz pustinjske nevihte bojevnico Eshe črne lovke potegnejo v podzemlje. Tam v kristalu ujeta čaka mogočna entiteta, da ji podari nasvete in moč za pobeg. Skrivnostna zasnova, a žal kompaktna zgodba nima dometa. Impresivnejša je predstavitev, saj svet sega od peklenskih globin prek futurističnih jamskih laboratorijev do mogočnih stolpov. Pri nelinearnem tavanju bojevnica naleti na veličastne viste in dvajsetmetrske kipe. Ter, jasno, na novo opremo, recimo kavelj, energijski ščit in magnetne šuhe, s katero po zakonitostih zvrsti dostopa do bližnjic ter novih lokacij. Takisto ji roba lajša bojevanje, kjer štejeta premišljeno postavljanje in izmikanje. Zarolam se v desno, da uidem črvasti meduzi, preden skoči iz zemlje, in planem na čebulčke, ki sitnarijo s štromom. Med sekljanjem preskočim pikirajočo robotsko kuglo, da jo trk s tlemi onesposobi, nakar vso četico presvetlim z lasersko puško. Takrat črv pade na zemljo, kjer par sekund ranljivo tava – dovolj, da mu sabljaško prezračim drobovje.
Akcija, skratka, in to fina. Udarec po beštiji resetira dvoskok v zraku, da je ploščadno odrivanje od sten, izogibanje bodečemu bršljanu in tepežkanje tekoče in zadovoljivo. Tempo je hiter, napetost otipljiva in zoperstavljanje glavarjem sijoče. Ob kolosalnih spakih, denimo zelenem okostnjaku s pajkastimi nogami, je kapucasta bojevnica na tresočem ekranu velika za noht. Te dolgotrajne bitke terjajo tuhtanje vzorcev, nato pa potrpežljivo ploščadenje ter rabo vrlin za napad in umik. A bognedaj, da bi predolgo užival, saj špil rade volje poda življenjsko lekcijo o nepravičnosti. Vsake četrt ure kolovratenja te zalije horda bitij, od katerih jih dolgo časa krepko fašeš ne glede na spretnost in taktiko.
Keč je v tem, da Eshe po crkotu okrepiš. Toda sobane se začno pretirano ponavljati, za čimer denimo sorodni Hollow Knight ne trpi, lik pa je treba dobesedno tlačansko nabildati, da je zmožen preživeti redne navale. S tem je uničen tempo, ki mu ne pomaga, da se sobane vsakič tvorijo sitno dolgo. Dokler tvorci slednjega in nadležnih hord ne uravnovesijo, petnajsturna kampanja ne upraviči dvajsetaka.

69 BoterPolž bi rad miroljubno prešnofal tuji planet, a nima mira pred vesoljci.
Thunder Lotus Games za PC in PS4



Mojega mačjega junačka zmaj napada z udarci in plameni, čudaški spaki pa po tleh začasno puščata špice, ki bodejo v tace. Bejž, muc!



Lahkotnosti ustrezno se na tleh rišejo vzorci, ki povedo, kje bo fizično ali magijsko udaril sovražnik. Temu so ogneš, nakar napadeš.

Cat Quest

Materiala, s katerim je moč otročad in mlajšo mladež uvesti v skakalne arkade in streljanke, ne manjka. S čim pa jih navdušiti za skrivnosti igranja domišljijskih vlog z vsemi njegovimi zakonitostmi in kliševi, od uničevanja pošasti za izkušenjske točke prek opravljanja kvestov do nabiranja robe? Malo lahkotnih izdelkov te baže mi pride na misel, zato sem se razveselil Mačje naloge. S šestletnim tamalim sva jo v pol ducata finih uric preigrala podolgem in počez, in čeprav zadeva ima napake, je hitro dojemljiv uvodič v erpegejski žanr.

V kremplje dobiš mucka, ki se v izometrični perspektivi poda jagat temnega coprnika v pravljično deželo, naseljeno z inteligentnimi mački. Naokoli skačejo drugi pošastki, katerih dika ino sila so zmaji. Trije so v deželi in vse tri je treba stepsti, preden dobiš pravico do spopada z njihovim skrbnikom. To po frpjskih zakonitostih terja opravljanje glavnih in stranskih zadolžitev za EXP, opremo in cekine, čvekanje s prebivalstvom, raziskovanje prostrane, delno odprte dežele in spuščanje v male ječe, kjer so skrinje z najbolj slastnimi priboljški.

Vse je zelo obvladljivo in jasno. Ko opraviš določene misije, pridobiš hojo po vodi in letenje ter pravico za zmajski spopad. Roba se deli le na tri kategorije (orožje, oklep, čelada) in opremiš pač najboljšo, ki jo nudi samodejna razporeditev. Druščine ni, takisto ne ugank. Realnočasovno akcijsko bojevanje na splošno ni baš zahtevno. Sestoji iz udarca z mečem, sekirico ali čarobno palico, prevala za izmik in metanja štirih urokov, kamor sodijo ognjen krog, ledena strela, polje špic in zdravljenje. Raznoteri sovragi, kot so ihtavi ovni, tolovajsko mačkovje in v zraku viseče pesti, imajo minimalistične, razvidne vzorce. Z njimi največkrat opraviš tako, da jih tolčeš, s čimer si vračaš mano, se izmikaš in vmes cimpraš. Ključ do uspeha je spretnost, če je prehudo, pa izpolniš še kak stranski kvest, da se okrepiš. Razglasne deske so jih polne, svet pa je zajeten, od gozdov in mestec prek jezer do gora in ledenega severa. V kvestih kajpak stalno nekaj prinašaš, odnašaš in iščeš, kajti tako frpjke delujejo. Še po koncu zgodbe, ki postane nenavadno resna in se konča preveč odrezano, lahko do omedlevice garbaš sitnobe, se krepiš in nabiraš zduvz. Saj je rutina, ampak zbirateljsko dogaja, sploh tamalim.

Škoda, da je Cat Questova dostopnost hkrati njegova Ahilova peta. Čez par ur se zaloga nasprotnikov ter njihovega vedenja izčrpa in ostane pretirana bojevalna rutina. A tedaj si iz dvanajstevrskega špila že posrebal levji delež finega počutja in z njim tamalim pokazal pravo pot. Geralt, si pripravljen na invazijo?

75 **Sneti** ima rad mucke in mačke, zato mu njihova naloga ni mrzka.
PQube za PC

Antihero

Tale hitropotezna digitalna namizna igra, v kateri se za prevlado nad Mestom v viktorijanski dobi spopadeta zmikavtska ceha, je pri priči osvojila številna srca. Vlamljanje v bajte v olivertwistovskem scenariju s precej strateške globine se resnično izkaže za privlačno. V srčiki gre za neke sorte 4X-izdelek, kjer je treba sosesko raziskati, v njej zasesti ključne bajte, izkoristiti dobrine in zbrati posebne dosežke za zmago. Vendar za razliko od vélikih strategij partija ne vzame več kot pol ure, rivalska gilda pa je vedno le ena.

Začnem kajpakda na dnu, nakar skozi prilaščanje tuje imovine, najemanje nepridipravov, ogledovanje lokacij, podkupovanje in pikanje nasprotnikov med rebra gradim podjetje. Vsako dejanje velja akcijsko točko in na meni je, kaj šef in pajdaši storijo znotraj poteze. Barabe recimo stražijo ulico in s tem onemogočajo prehod sovražnim figuram, lahko pa tudi ojačajo tolpo, ki obračunava z neprijatelji. Stalno odkrivam znanja, ki mi odpirajo dodatne možnosti. Morem se priučiti kuhanja, ki privabi sirote, ali dobičkonosne kraje umetnin. S tolovajstvom zbiram cekine in za raziskave potrebne lanterne, a je nadvlada odvisna od zmagovalnih pik. Sam se odločim, če bi rad prevzel nadzor nad cerkvami in s tem dobil material za izsiljevanje, moril velikaše ali ubral čisto tretjo pot. Tekmec seveda počne enako in me pri tem neredko preseneti. Že sem bil na tem, da s sirotami prevzamem nadzor nad cerkvijo, ko mi je nadnje poslal zlega kočijaža in jih odvedel nazaj v sirotišnico! Podobnih trikov je precej, toda se jim da zoperstaviti. Ugrabitelja dece recimo prestrežem s saboterjevo granato. Polno je preobratov in načrtovanje, iznajdljivost ter predvidevanje nasprotnih potez so nagrajeni, pri čemer sreča ne igra vloge, saj kock ni.

Kot mojster tat sem se udinjal skozi enajst nalog, ki so povezane v stripovsko zgodbo, a kampanja je dolga le nekaj ur. Četudi je računalnik dostojen nasprotnik in so na voljo dodatni scenariji, recimo kraja kronskih draguljev ali rop barke, samotarstvo ne traja dolgo. Toliko bolj pa ovrednoti nakup večigralstvo. Podpasna zvijačnost, moder izkoristek dobrin in pronicljivo načrtovanje namreč res zaživijo v dvoboju z mesenim nasprotnikom. Spletna skupnost obstaja, zato ni bojazni za manko soigralcev. Po spletu je možen nesinhroni spopad, ki ne zahteva, da sta oba istočasno na liniji, prav tako pa je na voljo izmenjevanje pred istim ekranom.

Skratka, Antihero je sladka nizkoproračunska špilika, ki nudi ure in ure zabave ter nemalo hehetov pri uspevanju ukan. S podobo ji uspe biti istočasno simpatična in temačna – 19. stoletje je bilo za revne prebivalce mest še posebej kruto, ne glede na smešna pokrivala ali brke. Že res, da bi lahko bilo nekaj več vsebine za samotarje. Prav tako bi bil dobrodošel tretji ali četrti igralec, kar bi odprlo toliko več možnosti. Vendarle je ta igra za petnajst evrov vrhunski izdelek, ki bo navdušil namizne stratege. Iz srca jo priporočam.



Kot vodja lopovov si v tej potezni strategiji polnimo žepe. Megla viktorijanskega Mesta skriva mnoge priložnosti, pa tudi nevarnosti!

88 **Grizli** si priviha brk, popravi monokel in do golega oropa mestne bogatune.
Versus Evil za PC



V eni od posebnih nalog se morajo sirote našemiti in vtihotapiti na prestižno zabavo ter se tako dokopati do dragotin mestne elite.



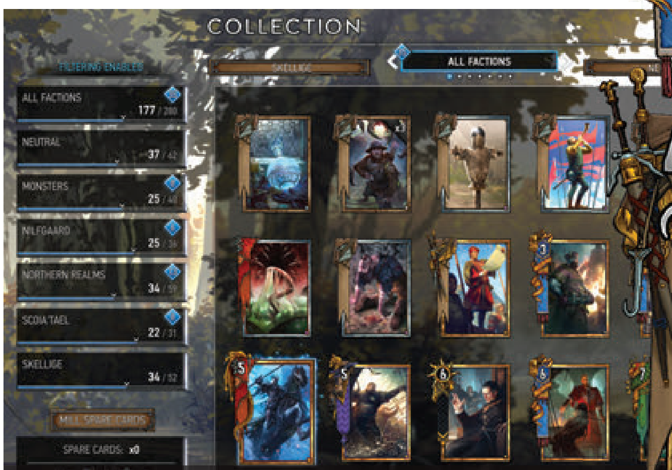


Iz digitalnih iger s kartami se dela stelja, a Gwent je nekaj posebnega. Ne opira se na Magic: The Gathering, niti ne terja razporejanja figuric po polju. **Sneti** nagne štamprle vodke in si ogleda poljsko igro, s katero se je ukvarjal belolasi čarovnikar Geralt, zdaj pa že koraka v e-šport.

Junak znamenite serije Witcher stopi v krčmo, sede za mizo v kotu in si naroči žolto pivce. Toda mirno srebanje mu ni usojeno, kajti nemudoma se predenj ustopi hrust, čigar senca v celoti prekrije legendarnega uničevalca pošasti. Geralt se ozre kvišku in se z mačjimi očmi zastrmi v plečatega izzivača, ki ima čeljust oblike nakovala in na okrutnih ustnah prezirljiv nasmešek. Lopatasta dlan nekaj jemlje izza hrbta, a ne hitreje od čarovnikarja, ki bliskovito kot kača seže v bisago in iz nje privleče ... kupček kart?!

Pošasti in slikice

Ogromni evropski erpege Witcher 3: Wild Hunt ne sestoji le iz raziskovanja odprtega sveta in garbanja monstrumov, temveč skriva nemalo postranskega početja. Sem sodi igra s kartami gwent, špil v špilu, ki so ga vdelali namesto kockanja iz enice in dvojke. Smisel je v tem, da s polaganjem kart, na katerih je številka, koncem runde prideš do večjega seštevka kot nasprotnik. Preprosto, a zanimivo in privlačno idejo so ustvarjalci sestavili iz lastnega navdiha in številnih obstoječih namiznic, od Netrunnerja in Condottierja do dobre stare 'vojne', ki smo se jo šli kot otroci. Sapkowskove knjige gwent sicer omenjajo kot "škratjo igro, pri kateri poraženca našeškajo", a natančnega opisa ne podajo. Zanesenjaško malo moštvo se ni zavedalo, v kaj se spušča. Začetno idejo so morali šefu konkretizirati v treh dneh, nakar je odobritev privedla do obilice dela v prostem času. Kakšna naivnost! A slično nedolžen je igralec Witcherja 3, ki bi si rad s premagovanjem raznih likov prisvojil vse karte. Teh je več kot dvesto in so razmetane po igralnem svetu. Razdrobljenosti navzlic se je zadevščina nekaterim tako priljubila, da sploh niso več kvestali, marveč so samo še iskali karte za kolekcijo. Od tod ni bilo daleč do samostojnega, prilagojenega Gwenta, ki stopa v boj s Hearthstonom, Elder Scrolls: Legends in ostalimi računalniškimi kvartopirijadami.



Ob čudovitih ilustracijah, ki se jih naužiješ na zaslonu z zbirko, visi prapor frakcije in stoji cifra. Zmagovalec je tisti, ki ima na koncu največji seštevek.

Prizor boja v polnem razmahu. Oba sva napolnila vse tri pasove, jaz sem na linijo za pehoto fasal meglo, ki sproti poškoduje enote, in obema zmanjkuje kart. Zdaj se bo pokazalo, kdo je bolje taktiziral.





Pri ustvarjanju deckov opaziš, koliko pristopov že zdaj omogoča Gwent. Odmetavanje kart, krepitev ranjencev, tech podobe, interakcija z britofom, zaklep podobic, plemena, kot so škratje in piratje …

Voda v škornju

V jedru Gwent oponaša srednjeveško vojskovanje, ki ga začini z nekaj fantazije. Igralca v roko dobita ducat kart in pred njima se izriše bojno polje, na vsaki strani razdeljeno na tri pasove: za pehoto spredaj, strelce v sredini in oblegovalne naprave zadaj. Vsako izmeno je moč vanje postaviti enega ustreznega podanika ali uporabiti posamično karto z urokom, nakar je na vrsti tekmec. Igralca nimata portreta, ki bi ga napadala, temveč vsak svojega generala s posebej močno sposobnostjo, uporabno le enkrat v celotnem obračunu. Glavna finta je, da ima vsaka karta na plošči številčno vrednost, ki je ključnega pomena za zmago. Ko enemu od sprtežev zmanjka kart ali se odloči, da bo preskočil potezo, zmaga tisti, ki ima večji seštevek vrednosti kart na plošči. Rezultata obeh se sproti beležita na levi, da veš, pri čem si.
Za uspeh so bistveni predvsem učinki kart pri vstopu v igro. Enote, med katerimi skladno z izročilom Witcherja najdemo tako viteze, katapulte in vikinške ladje kot krvosese in harpije, tipično nekoga poškodujejo, ozdravijo ali okrepijo. Prav tako znajo bildati kamerade v decku in jih povleči v roko, jih žrtvovati, ustvariti zasedo in še marsikaj. Uroki pa dodajo oklepe in cimprajo vremenske razmere, ki vsako izmeno poškodujejo enote na določenem pasu. Zaradi tega razporejanje po pasovih ni trivialno, razen če si snopič naphaš s podobicami, ki razhajkajo led, meglo, dež in poplavo. A na ta rovaš zmanjšaš verjetnost potega bitij oziroma ključnih, močnejših kart. Mednje sodijo predvsem srebrne, ki jih lahko imaš šest, in zlate, ki so omejene na četverico. Tu srečaš znane witcherske frise, od kraljične Ciri prek gozdne babure Morenn do navadnega Geralta in njegove ognjene ('igni') variante. Ter celo zvestega kljuseta Roacha!

FRAKCIJE

Petero raznolikim stranem se je moč zapisati v Gwentu, vsaka ima svoje finte, veščine in pomanjkljivosti. Najbolj direktna so bržda **Northern Realms**, Severna kraljestva, ki stavijo na jačanje igranih enot in kart v kupčku. Nekoliko sorodni so jim vikinški **Skellige**, ki imajo radi krepke vojščake v krznu. A ne samo na plošči, temveč v rakvi, kamor romajo tudi zaradi lastno prizadejanih poškodb, nakar so ob oživitvi bolj korpulentni. Nilfgaardsko cesarstvo iliti **Nilfgaardian Empire** na nasprotno ozemlje pošilja vohune, ki se razstrelijo, brskajo po tekmečevem kupčku in sabotirajo najmočnejše enote. Pasti in zasede so domene frakcije **Scoia'tael**, edine, ki pozna igranje kart s sliko navzdol, vrste pa si brzinsko okrepi z malimi tečnobami. In tu so Pošasti, **Monsters**, koder med drugim bivajo pripadniki Geraltovih jagrov Wild Hunt iz Witcherja 3. Monstrumi se radi malicajo in tako rastejo, povrhu pa uživajo v čaranju slabega vremena. Vsaka stran ima trojico generalov, ki lahko s svojo sposobnostjo preobrnejo stanje. Monstrumski Dagon prispeva šestico k skupni cifri in hkrati sproži vremenski urok po izbiri, Foltest iz Severnih kraljestev pa ojača sleherno enoto v roki in kupčku za 1. Generali so legendarne, drage karte, do katerih nimaš avtomatično dostopa in jih je treba po Hearthstonovo najti v sodih ali jih skovati iz 'prahu'.



Pošasti, proti katerim se borijo moji 'vikingi', se rade krepijo z medsebojnim žretjem ter uporabljajo vremenske neprilike, kot je zmrzal. Še dobro, da imam dosti oblegovalnih naprav, saj sta prednji liniji zmrznjeni.

Ne popreproščeno

Na izid vpliva še mnogo drugih dejavnikov. Kupček je lahko narejen iz nevtralnih kart in tistih, ki pripadajo eni od petih frakcij s prednostmi in slabostmi (glej okvir). Potem je tu vrstni red igranja podobic, ki za spremembo ni vezan na mano, temveč lahko katerokoli vržeš kadarkoli, upoštevaje omejitev ene na potezo. Tako lahko najprej prileti čarovnikar za 10 in šele potem neki strelci za 3. In ključna je razdelitev na tri runde, saj ob prehodu v drugo dobiš v roko le dve karti, ko pride tretja, pa eno samo. Zato ni redko, da zadnjo odloči prgišče bistro odigranih enot. Bojevniki gredo med rundami na pokopališče, toda nekateri preživijo in omogočijo začetno prednost v točkah. Najteže in najbolj imenitno pa je nasprotnika prisiliti, da porabi več kart kot ti. Včasih predaš rundo, nakar zmagaš bitko, saj si z danimi viri dosegel več kot tekmec. Če denimo spočetka ne izkoristiš herojske moči in igraš zlatih oziroma silnih podobic, je več možnosti, da boš triumfiral v končnici. Občutek pri uspehu po tovrstnem manevriranju je sijajen, a taktiziranju navzlic spori redko trajajo več kot deset minut, kar ohranja udarnost.
Je pa Gwent na otip manj vznemirljiv kot Hearthstone in Legends, celo kot Hex. Ilustracije na kartah koreninijo v realnosti in tolmunsko umirjeni, slovanski magičnosti knjig Andreja Sapkowskega ter CD Projektovih iger. Enote sicer ob priklicu kaj povedo in slike na dražjih inačicah, ustreznicah Vigenjštajnovih zlatih kart, so krasno 3D-animirane. Toda glede na Blizzardovo škatlo igrač je vse skupaj precej statično. Tudi zato, ker se večina enot po postavitvi ne udejstvuje več, marveč ždijo in se spreminjajo samo cifre na njih. Taka umirjenost odraža temeljno nrav špila, ki ni zelo odvisen od sreče. Ta ima vpliv, a z modro sestavo decka in upoštevanjem matematike ter statistike je mogoče nanjo konkretno vplivati. Navsezadnje naključja brzda že to, da imaš v roki hkrati vse karte za dano izmeno in da bore malo kart vpliva na celotno ploščo. S tem se zmanjša žurerskost spletnih ogledov in začetniškega udejstvovanja, zveča pa privlačnost resnega, poglobljenega igranja.

Dobra gwentilacija

Kakor ostale kvartaščine je Gwent brezplačen, najdeš ga na Gog.com, verziji za PS4 in XBO pa v njunih štacunah. Zazdaj je v beti, vendar ga redno nadgrajujejo in pripravljajo na uradno splovitev. Učiš se prek v redu tutoriala in vadbenih bojev, karte pa počasi kupuješ v zameno za valuto, ki jo prejemaš za igranje, ali jih hitro dobiš z odštetjem pravega cekina. Prve dobiš kar obilo, sličic pa zazdaj še ni cela množica, tako da si lahko relativno hitro ustvariš solidno kolekcijo. Bolj kot z nedeljske siliš na tekmovalno lestvico, bolj jo boš potreboval. Menjavanje žal ni omogočeno, saj gre za CCG in ne TCG, in velika škoda je, da ni telefonske inačice. A izdajateljevi apetiti so veliki: šušlja se o mobilnem klientu, kmalu pride velika razširitev Thronebreaker z zgodbeno kampanjo, v kateri bomo z likom hodili po širnem zemljevidu, in vzpostavili so e-športno ligo s kvalifikacijami in turnirji, kjer nagrade niso zanemarljive. Tisti na Gamescomu je imel sklad v višini 25.000 $, kar ni tako malo. Dasi je področje zasičeno, skupaj z avtorji verjamem v uspeh, saj je poljska varianta zlodjevih digitalnih podobic resnično zanimiva.

CD Projekt za PC, PS4 in XBO ● brezplačno



Ob novici, da se pripravlja TV-serija po ancientnem šuterju Galaga, **Sneti** še bolj naguba že tako zgužvano čelo. Nato odpraši uveli joystick in gre mednje, ki prihajajo. Stalno.

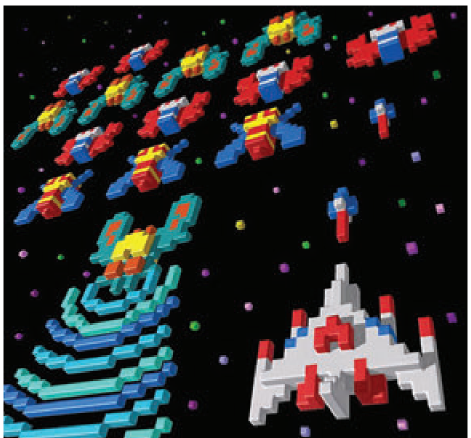
Galaga Chronicles se bo reklo animirani nizki, ki na male ekrane prihaja v nedoločeni prihodnosti v produkciji zazdaj neznane mreže. V njej nam kanijo obelodaniti zgodbeno ozadje alienov, ki napadejo Zemljo, in ladje ter junaškega pilota, ki jo branita. To je v redu, kajti če bi nam nameravali razkrivati ospredje, bi serija trajala kvečjemu nekaj minut. Avtomatna igra, ki so jo izdelali že malce triasnega leta 1981, je namreč brez vsakršne štorije. Stroji, ki goltajo kovance, fabul pač ne potrebujejo, temveč od nekdaj gradijo na čimhitreje dostopni zabavi. Dotično je Galaga vsekakor omogočila, saj gre za eno bolj dobičkanosnih mašin iz tako imenovane zlate dobe arkadnih iger. Tiste, ki sta jo zaključila veliki polom ameriškega trga '83 in prihod dnevnosobnega NESa, začeli pa so jo Space Invaders '78.



Ker je bila nazaslonska grafika v starih časih omejena na gručice plešočih pikslov, so firme najemale risarje, da so odjemalcem kurili domišljijo z nezaslišanimi risbami. Recimo s takimi.

KOVANCEV PRAZNI ŽEPI

Galaga je zložna evolucija Taitovega recepta, ki je na spodnjo stran nepremičnega zaslona postavil ladjico in na zgornjega hordo alienov, ki se je počasi premikala vstran in navzdol. Čeprav je šlo za izvedenko Atarijeve odbijaščine Breakout, kjer si z loparjem pošiljal žogico v zidake, sta vsemirska štimunga in brezkončni naskok insektoidnega agresorja totalno vžgala. Klonov Space Invaderjev je bilo kmalu kot peska in trave, toda med njimi je izstopal Galaxian, letnik '80. Za razliko od zeleno-črnega



Galagine podobe od osemdesetih let dalje krasijo številne izdelke. Ikonična ladjica in še bolj ikonični napadalci bolščijo s skodelic in majic ter moč je kupiti neuradne posterje, kot je tale.



Špil je del mnogih kompilacij, kot je tale Namco Museum za switch. S 30-evrsko zbirko je moč vesoljce klatiti na vlakcu smrti in pred spanjem v postelji.

predhodnika je bil do obisti barvit, aliančki pa se niso približevali kot enotna gmota. Ločevali so se od nje, s predirljivim vriščem strmoglavljali na tvojo ladjico, streljali in se vračali v formacijo. Dotična se je še vedno premikala levo in desno ter polzela navzdol. Ti pa za zaščito nisi več imel bunkerjev, za katerimi bi se skrival. V zameno si bil deležen hitrejšega gibanja plovilca, kar je pripomoglo k vobče večji akciji in količini adrenalina. Cinik bi rekel, da je stroj tako požrl še več petakov – navdušenec pa, da je bil Galaxian zaradi tega veliko bolj dinamičen špil kot Invaderji.

Galaga je šla dlje po tej smernici. Vzorci premikanja alienov z istoimenskega planeta so postali opazno bolj zapleteni in povečala se je količina izstrelkov, ki so jih pošiljali proti brambovcu. Poleg tega so avtorji v formacije dodali šefovske nakazice, ki so terjale več zadetkov in so bile sposobne oddajanja vlečnega žarka, ko so se spustile nadte. Če so te ujele, so te otele enega od življenj in se s tvojo ladjo vrnile v gručo. Tam si jo lahko po nerodnosti uničil, kar vsled hitrejšega korakanja sitnob ni bilo redko, oziroma si s sklatenjem 'vlečnega' šefa pridobil dvojno ladjo in s tem povečano ognjeno moč ... s čimer si postal bistveno večja tarča. Tehtanje med nagrado in tveganjem je bilo v Galagi izredno privlačno in špil je dejansko terjal precej več mozganja in mojstrovanja kot Galaxian. Da ne omenjam že tedaj nekoliko ostarelih Invaderjev, ki so ob spektakularnejših novincih tonili v pozabo.

ŠPIL ZA ŠPILBERGA

Svoje je h goltanju kovancev dodal prefrigani sistem točkovanja, ki je nagrajeval uničevanje celotnih napadalnih skupin vesoljskih prišlekov in na kraju partije predočil razmerje med uspešnimi ter zgrešenimi streli, da si se lahko sekiral. In tu so bile bonusne stopnje, kjer so alieni prifrčali v še bolj raznoterih in izvirnih vzorcih, a te niso ogrožali. Lahko si mirno vzdihnil in jih skušal naciljati čimveč za vrhunski končni rezultat, ki so ga sporočale neonsko žareče incialke na vabečem zaslonu. Svetovni rekord že od leta 1989 znaša malo manj kot 16 milijonov točk, kar lahko skušaš potolči na eni od številnih spletnih strani, ki izvirno Galago zastonj emulirajo. Druga pot je, da zakurblaš MAME in naložiš romsko datoteko, ali pak ubodeš eno od številnih naslednic in izpeljank. Po mojem štetju jih je okrog dvajset, od Gaplusa, kjer se je ladjica premikala v vse smeri, prek znamenite Galage '88 do jabolčne zbirke 30th Collection ob trideseti obletnici in fine izpeljanke Galaga Legions DX za playstation 3 in xbox 360 izpred nekaj let. Najnovejši naslov v seriji je mobilniški Galaga Wars.

Tako število oživljenk oznanja in pomaga, da Galaga ni utonila v pozabo, kar je gotovo temelj za odločitev o njeni televizijski nadaljevanki. In res reference na to igro skozi leta srečujemo na mnogih koncih. V seriji Lost so Galaga imenovali tajinstveno podmornico, ker so avtorji v pisarni vseskozi nabijali špil ... alienski glavar je nadlegoval Sandlerja v Pikslih ... bila je v navdih avtorjem izrisanke Wreck It Ralph ... ustrezni avtomat smo videli v starem filmu WarGames, tistem s križci, krožci in jedrsko grožnjo ... in z njim se zabava retroljubni junak geekovske povesti Ready Player One. Ko bomo knjigo via Steven Spielberg naslednje leto uzrli na srebrnem platnu, bo od nekod gotovo priletel hreščavo kričeč vesoljec in nas preprogasto zbombardiral.



Najnovejši del serije se kliče Galaga Wars in je brezplačno mobilniški. Samostrelno ladjico s prstom premikaš po ekranu in klatiš. Kar zabavno.

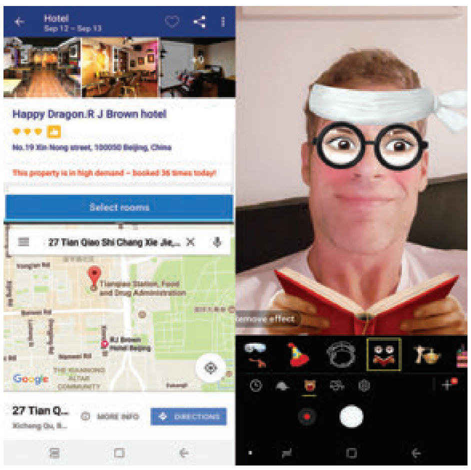


Sandlerjev film Pixels je bil deležen strupenih kritik, toda videoigerni navdušenci smo nekaj užitka potegnili iz beleženja referenc. Evo Galaginega šefa!

SAMSUNG NOTE 8

Note je zavoljo lanskega debakla s samozažigalnimi baterijami postal najbolj zloglasen telefon zadnjega časa. Par deset lastnikov je utrpelo lažje opekline, preostali pa so postali manj zaželeni letalski potniki od talibanov z opasači. Samsunga je malomarnost stala nekaj milijard wonov, vendar je vse skupaj rešil dovolj korektno, da priljubljenost znamke ni upadla. Mogoče so se ravno zavoljo nezgode toliko bolj potrudili za spomladanski galaxy S8, ki se je res izkazal kot posrečen model. Njegovemu temelju brezgumbnosti in 'neskončnega zaslona' z oglatimi vogali sledi takisto novi note. Ta je z dobrimi 162 milimetri višine kot vselej eden največjih aparatov, a ima obenem daleč najzajetnejši, 6,3-palčni AMOLED-displej. Ker ima razmerje 9 : 18,5, je plošča ožja od konkurence, razločljivost pa ostaja 1440 x 2960 kot pri S8. Ostalo drobovje je prav tako pretežno enako: v Evropi je srčika osemjedrni hišni exynos 8895, vključena sta utor za SD-kartico in klasična slušalčna luknja, zadaj je merilnik srčnega delovanja ter spredaj infrardeč šarenični skener. Vodotesen je tudi, boljšosti pa so šestgigabajtni delovni pomnilnik, dve zadnjični kameri in tradicionalno pisalo.

Dve očesi nista novost, a ju proizvajalci različno uporabljajo. HTC je z njima gledal stereoskopsko, LG z drugim objektivom zre izredno široko, Huaweijeva dodatna kamera zgolj pomaga pri svetlobni informaciji, medtem ko se je Apple odločil za telemodus. Samsung se je začuda zgledoval po slednjem. Obe kameri sta 12-megatočkovni in mehansko stabilizirani, pri čemer druga nudi dvakratni zum, primerljiv s 56-milimetrskim objektivom. Meni se ta ne zdi baš koristen in kot turist bolj čislam za LGjevo rešitev, ki omogoča široke panorame in zajem celotnega trga s cerkvenim turnom vred. Fotografije so za mobilnik kajpakda vrhunske, dasi kakšne prelomnosti tu ni. Itak jih večina uporabnikov ogleduje na malih zaslončkih in da več na samodejno glajenje kože ter barvne filtre kot na dejansko kakovost. Note 8 je sicer prvi Samsungov fon, ki izvaja 'hardversko' meglenje ozadja (učinek bokeh), vendar to ni optična samoumevnost, kot to počno orenk fotoaparati. Treba je izbrati način live focus in posnetku naknadno v galeriji z drsnikom zbijati ostrino drugega plana. To funkciji niža vrednost.



Razdeljen zaslon je zaradi povišanosti izjemoma uporaben. Možno je nastaviti odpiranje aplikacij v paru. Denimo z enim klikom muziko in navigacijo. Desno pa so nalepke za selfije, ki jih je nemalo. Vprašanje je le, če jih bodo lastniki nota 8 koristili.



Kljub temu, da zaslon zasede veliko površino, je note velik aparat in zaradi tega manj mičen od bolj zaobljenega S8. Ampak kupec ga bo itak vtaknil v zaščito in prikril štirioglatost.

Note ni samo velik fon, marveč edini na trgu s privzetim pisalom, ki je varno spravljeno v ohišju. Z njim si je mogoče instantno delati zabeležke, celo na ugasnjen ekran, zajeti zaslon in nanj brzinsko kaj načečkati, risati animirane srčke, tapkati po posamičnih besedah za prevod ali se konkretno umetniško izražati v nekaj ilustratorskih programih. Delovanje je tekom let prišlo do nivoja, ko rokovanju s stilusom ni več kaj očitati: odzivnost je takojšnja, izvlek pri priči ponudi ustrezne operacije, pritisk vpliva na debelino črte, gumb na njem pomeni radirko in če ga pozabimo vdeti, telefon teži. A kljub temu je korist prej opcijska kot zajamčena. Malokdo note uporablja namesto lističev oziroma beležke. Še največ ima od plastične čačkalice risalno nadarjen.

Res dober rekreacijski program Health, simpatičen način za otroke, avtomobilski vmesnik, skrivni folder za slike in sporočila, ako živiš dvojno življenje, gejmersko orodje za snemanje in pretakanje videa, odklepanje z odtisom, šarenico ali obrazom, stranske bližnjice ... Samsungov okoliš je sicer pridobil nekaj okornosti, vendar je bogatija funkcij domala pretirana. V spisku nastavitev se dobesedno izgubiš. Pojamram pa kot vselej nad ponavljanjem programov. Vsaj pol ducata je namreč Googlovih in hkrati Samsungovih. Eden takih je pomočnica Bixby, ki je začela delovati šele pred kratkim. Kot S8 ima note 8 ravno tako namenski gumb za priklic, komunikacija pa je seveda angleško glasovna. V nekaterih prvinah, predvsem kar se tiče upravljanja s samim telefonom (open language settings) in rokovanja z drugimi nucniki (open Facebook and post recent photo), je bolj zmogljiva od Googlove asistentke. Toda skupaj vzeto nam ni baš uporabna. Mnogo elementarnih ukazov v slogu “play music” in “where is the nearest mcdonalds” ne da rezultata, počasnejša je od konkurence in ne mara slovenskih imen ter se jih niti naučiti noče (“call Anja”, ona pa trmoglavo išče Anyo). Google ima zavoljo branja mailov in natančnejšega vpogleda v uporabnikovo življenje znatno večji potencial za tak servis.

Jurčka hočejo Korejci za svojega prvaka, kar je sto evrov več od S8+ in dvesto več od S8. Za dodatno kamero, pisalo, par milimetrov ekrana in emblem HDR10 se to ne sliši veliko. Poleg tega za pospeševanje prodaje in krepitev ožigosanega imena note prvim kupcem šenkavajo modul dex, ki telefon poveže z monitorjem in tipkovnico ter vzpostavi solidno produktivno orodje. Vse to je super in po mojem upraviči razliko v ceni. Bo pa novopečeni lastnik kmalu spoznal hibo: baterija se sprazni neverjetno hitro. Resda je filež hiter in omogočen z dotikom, toda powerbank je obvezna oprema. ***LordFebo***



NA MEJI NEVIDNEGA
KONVENCIJA LJUBITELJEV FANTAZIJE IN ZNANSTVENE FANTASTIKE
GOSPODARSKO RAZSTAVIŠČE, LJUBLJANA
30. SEPTEMBER 2017
KONCERT SUPER ACTION HEROES
COSPLAY TEKMOVANJE
NAMIZNE IGRE
PREDAVANJA
VIDEO IGRE
KONZOLE
STRIPI
FILMI
RAZSTAVE
TUJI GOSTJE
ZBIRATELJSKI IZDELKI
SLOVENSKI USTVARJALCI
simonpelkofotograf
NMN.SI
FIGURES, POSTERS, PLUSHIES, MUGS
NaMejiNevidnega

Dva pisana shoda mask



Tracer, Noruč, Sauron, Moana, Iron-Man, Robin in zmrznjena Ana, Alien, Harley, Mega Man, zombi, Bender, Daenerys in Scooby Doo kombi, Xena, Luigi, hipi stormtrooper, Zelena lanterna in Mož, ki je super, Simpsonov Homer, Jack Okostnjak, žena od Hulka in nindža želvak, Mogočni gozdar, Pac-Man, Pingvin – ni konca pojavam domišljijskih vsebin. LordFebo in Sneti sta tudi v gužvi, našemljena v rumeni Kvadratniški spužvi.

Julija sta se v Kaliforniji odvili dve najbolj važni fantastični konvenciji. 14. je v Anaheimu v Deželi pomaranč otvoril duri Disneyjev D23, teden dni kasneje, 22., pa se je v San Diegu na jugu pričel štiridnevni tradicionalni Comic-Con. Navidez sta to seveda podobna maškaradna dogodka, koder multimedijska industrija zabave kaže novitete piflarskim obiskovalcem, ti pa v zameno za prah nabiralno dekoracijo tam puščajo stotine dolarjev. Zato je umevno, da vesti z njiju združimo. Razlika je le, da je bilo pri Disneyju več princesk, ki so kupovale tsum tsume, medtem ko so Comic-Con letos zavzele Wonderce. Oba eventa sta precej ekskluzivne narave, saj so kapacitete omejene. Dnevna vstopnica za šentjakobski zbor stane okoli 50 evrov, a so zmerom razprodane mesece vnaprej, medtem ko so pri Disneyju le največji srečneži lahko kupili 70-evrsko karto na licu mesta. Piflarska komuna raste hitreje kot dvorane, pa že tako je med tristo tisočimi obiskovalci na CCju in sto tisočimi na D23 pretirana gneča.

Disneyjev dogodek, ki ima cifro v imenu po letnici Waltovega prihoda v Hollywood, je ožji, omejen na Miškino produkcijo. Ta sega od novosti v parkih prek punčkastih TV-serij do Marvela in Star Wars. Najavili so mnogokaj, med drugim igrane filme Aladin, Mary Poppins, Levji kralj in Mulan. Toda največ zanimanja sta poželi geekovski franšizi. Za promocijo Avengerjev: Infinity War je prišlo na oder devetnajst igralcev, ki so si skupaj z nekajtisočglavo publiko ogledali prvi napovednik. Vojna zvezd pa seveda privlači zaradi letošnje Epizode 8, ki bo po mnenju ekipe prinesla neverjeten razplet. *"Sem mislil, da vem vse, a tega ne bi nikdar pričakoval,"* se je pridušal Mark Hamill, kar zveni najmanj kot "I am your father" preobrat. Toda o Poslednjem jediju smo pisali in ugibali že pred nekaj meseci z vojnozvezdne proslave. Pri nas se otvori 14. decembra, dotlej pa ne želimo ne videti ne slišati ničesar. Po drugi plati smo pričakovali kakšno besedo, če že ne dražilnika o Hanu Solu. Samostojen film o mladih tihotapčevih letih je namreč planiran za maj, a zadnje novice niso spodbudne. Zaradi nezdružljivih vizij sta oba režiserja zapustila projekt, Lucasfilm pa ni bil zadovoljen z izkazom naslovnega igralca Aldena Ehrenreicha, zato so mu najeli mentorja.

Širši je kajpakda Comic-Con, saj tam najde svoj prostor vsak filmar, stripar ali izdelovalec igračk. Zaradi D23 se Lucasova tovarna šova ni udeležila, zato sta daleč največ vsebin prikazovala DC in Marvel. Ni čudno, da sta bila filma Justice League in Thor najbolj tvitani novički. Tudi mimo kinematografskih vesolij sta založbi prednjačili: vsi pripadajoči TV-showi, od Gothama do x-menovskih Gifted, so imeli lastna predavanja, kipci Pravičnikov in Maščevalcev so se prodajali v vseh kalibrih in zanimanje za stripe ravno zavoljo slikosučnih predstav narašča. Predavanja oziroma tako imenovane panele so drugače imela vsa imena, ki v tem biznisu kaj dajo nase: mreže, kot sta Netflix in SyFy, igračarja Lego in Hasbro, številni založniki zgodbic v oblačkih … Večina teh fenovskih konferenc je dosegljivih na YouTubu, a mnogokdaj igralci pustijo precej mlačen vtis in nikakor ne izpadejo tako kul, kot so njihovi liki. To vsekakor velja za zasedbo Game of Thrones.

Splošen vtis takšnih konvencij, kjer se zombisneguljčice, afrovaderji in french-maid-deadpooli smukajo med lučkastimi paviljoni tovarn zabave in štanti z dušno hrano, smo popisali že ducatnajstkrat. Zato je naštevanje vseh možnih kostumov in prodajne robe odveč. Raje damo vnovično spodbudo za lasten obisk kakšnega tosortnega shoda. Za tak podvig nikakor ni treba čez Veliko lužo. Najbolj privlačen starocelinski šov je londonski Comic-Con 27. oktobra. Bolj dosegljiv, dasi alles auf Deutsch, je dunajski 18. novembra. Najbližji, časovno in krajevno, pa bo v Ljubljani 30. septembra: Na meji nevidnega. Kdor količkaj čisla domišljijsko udejstvovanje, se na takih dogodkih pač mora pofočkati. Četudi v civilu oziroma le v fanovskih gatah.



Stotnica Phasma preživi in še vedno ni zadovoljna z dezerterjem. Se bosta spopadla? Bo šel Luke na temno stran? Čigava je Ray? Ne maramo za kvarnike!



Dva Chrisa, 'America' in 'Starlord', manjkata, sicer pa se je na odru D23 zvrstila celotna Marvelova filmska zasedba. Tisti s kapico na sredini pa je Kevin Feige, šef Marvelovih studiev in producent vseh filmov doslej. Na platnu se založba ne gre posiljene diverzifikacije nalik stripom: le trije zamorci in nobenega Kineza!

VOJNA ZA NESKONČNOST

Boji Avengerjev zoper zle sile dobivajo čedalje bolj epske razsežnosti in prihodnjeletni, majski Infinity War se ne bo tikal le Zemlje, marveč celega vesolja. E.T. Thanos, tisti vijoličnež, ki je zapovedoval Ronanu v Guardians of the Galaxy, namreč lovi zbirko kamnov neskončnosti. Da se poznana Marvelova nemeza vendarle ne bo polastila vseh teh artefaktov mogote, bodo moči združili vsi doslej prikazani Maščevalci in Varuhi galaksije. Razprtije iz Civil Wara so pozabljene in na platnu se bo pokazalo prek dvajset rešimožakov in superžena, ki segajo od navadnih ljudi tipa Hawk Eye prek vesoljcev in Groota do materializirane umetne inteligence Visiona. Čeprav je težko razumeti, s čim bodo nekateri liki pripomogli v vsemirskih bitkah, je napovednik pokazal dogajanje na vseh nivojih. V črnini vesolja se je Rocket norčeval iz Thora, Spider-Man je po Velikem jabolku skakal v novem tehnološkem kombinezonu, Black Panther je branil Wakando, medtem ko je Thanos odtrgal kos Lune ...
Bistvo zgodbe, ki se bo zelo verjetno sklenila šele v nadaljevanju leto dni kasneje, bo torej v šestih infinity gemih. Ti so koščki rokavice brezmejnosti, ki v zaključeni obliki posedovalcu daje moč nad stvarnostjo. Po izročilu naj bi vsak kamenček predstavljal lastno singularnost, ki je obstajala pred velikim pokom. Pozornejši gledalci in poznavalci vemo, da se ti dragulji pojavljajo v Marvelovih filmih že ves čas. Modri kamen, ki obvladuje prostor, smo videli kot Red Skullovo orožje v Captainu Americi, nakar ga je v prvih Avengerjih ukradel Loki in z njim odprl črvino za napad Chitaurijev ... Rumeni kamen, ki zastopa um, je zakrivil Ultronovo samozavedanje ... Vijolični simbolizira moč in lahko uničuje civilizacije, zato je napajal Ronanovo orožje v prvih Varuhih ... Resničnostni rdeči kamen, zmožen vplivanja na stvarnost, se je pokazal v The Dark Worldu kot orodje norega vilina Malekitha ... S časom pa manipulira



Ljubitelju Marvelovih likov na vsejunaško druženje ne bo treba čakati do maja. Letos izide Lego Marvel Superheroes 2 z enako zmešanico barv in pajkic.

zeleni dragulj, s katerim je Doctor Strange zavdal kaotični entiteti Dormammamuju ... Le oranžnega soul gema še nismo uzrli. Kakšne silne koristi si od nakita obeta nori titan, kakor pravijo Thanosu, zaenkrat ne ve niti Josh Brolin, njegov akter.

GREMO, PRVI IGRALEC!

Ena najbolj geekovskih knjig vseh časov je Ready Player One Ernesta Clina. Tip je manj pisatelj in bolj gamersko-ZFjski nerd, ki je v povest vtaknil vse, kar mu je tovrstnega ležalo v glavi. Od vstopanja v MMOjski svet skoz VR-čelado prek distopične future, kjer ljudem kaj dosti drugega od selitev v digitalne svetove itak ne preostane, do ljubezni do retra ter videoiger na splošno. Glavni lik Wade je pravzaprav on sam, ki se v navidezni deželi Oasis poda na lov za tremi posebnimi ključi. Z njimi bo odklenil neverjetno, svet-ki-je-energijsko-šel-v-PM reševalno skrivnost, ter bajno bogastvo! Iz tega je nastala nadvse berljiva akcijada, ki se je delno odvijala v resničnosti in delno v Oazi. Neke globine ni imela in tudi ni bila posebej dobro napisana, toda geekovsko je žgoče vlekla.
V taisto smer kani iti prihajajoči film, za katerim stoji slavni pravljičar Steven Spielberg. V kina pride koncem marca prihodnje leto, že zdaj pa je jasno, da bo šlo za visokoproračunski akcijski spektakel z mladimi nadebudneži ter Simonom Peggom in Benom Mendelsohnom kot starima facama. Ravno tako kot v knjigi bomo skakali med pravim in virtualnim svetom, pri čemer bo slednji kakopak bolj vznemirljiv. Wade se bo udeleževal norih dirk, strelskih obračunov in pretepov, ob katerih bi Neo pozelenel od zavisti. Kdor se ne spozna na špile in z njimi povezano subkulturo, bo užival v hruščotrušču, geeki pa so že ob napovedniku orgazmirali nad referencami. KITT iz Knight Riderja, delorean iz Nazaj v prihodnost, Mad Maxov ford falcon in motocikel iz Akire, kultni liki, kot so Železni velikan, Freddy Krueger in Deathstroke, glasba iz Tovarne čokolade iz leta 1971 ... Kul, a žal zna to biti skrajni domet filma. Ta se za povrh ne meni dosti za Wadovo obsedenost z osemdesetimi in njegov stanovanjski kontejner neprijetno posodobi. Ernest, ki se smeji vsakič, ko si ogleda stanje svojega bančnega računa, se mogoče sekira. Ampak na tej točki, ko so za krmilom Hollywoodarji, to ni več važno.



Takšne so Thanosove mokre sanje po rokavici neskončnosti, zapolnjeni z vsemi prvobitnimi dragulji. Mi pravimo, da mu je ne bo uspelo dobiti. Itak je vijoličnež smrten, saj smo ga s pestmi pobili v Telltalovi igri Guardians.



Medtem ko je bivalno-igralni prostor glavnega junaka v knjigi opisan kot nadvse retro, v slogu osemdesetih, je filmska vizija v grozdu visečega kontejnerja mnogo manj stilsko zaznamovana. Ljubitelji so zategadelj že dodobra skočili na noge in zavpili.



Igrani Dumbo bo dober film, saj Burton vliva zaupanje. A tokrat bo moral brez lobanj in Johnnyja.



Supermana je lani Doomsday zaklal, zato ga napovedniki ne kažejo, vendar ni skrivnost, da bo prisoten. Bržda je le v krepčilnem spancu. Novinci srebrnega platna pa so Cyborg, Flash in Aquaman. Prvemu je nesreča vzela telo, drugemu je dala superhitrost, tretji pa spi z ribami. Bo film nove like razložil ali samo 'bodo'?

VERODOSTOJNA LETEČI SLONČEK IN LEVJI SIROTEJ

Kdo ne ve za olifantka Dumba, čigar uheljni so lahko krila? Čeprav je risanka nastala davnega leta 1941 in začuda ni nikoli dobila nadaljevanja, zaradi svoje brezčasnosti in prisrčnega lika ostaja med najbolj priljubljenimi. Tudi zato, ker jo je studio za sodobna vremena prečistil in povzdignil v HD-grafiko. Malo znano pa je avtorstvo zgodbe. Napačno je splošno prepričanje, da gre za izvirno Disneyjevo delo, saj temelji na otroški knjigi avtorice Helen Aberson. Pisateljica je sicer že pokojna, toda njena pripoved o cirkuškem slončku, samozavesti in prijateljstvu se bo leta 2019 znova prerodila z igranim filmom. Produkcijo so spočeli, na režiserskem stolčku pa sedi maestro Tim Burton. Trobčarjeve dogodivščine bodo načeloma poznane, a spisek slavnih igralcev daje vedeti, da bo poudarek tudi na 'ljudeh', ki jih v originalu domala ni. Frak cirkuškega direktorja si bo nadel Danny DeVitto, Colin Farrell bo živalski skrbnik, žlehtnega poslovneža bo zaigral Michael Keaton in kot se za Burtona spodobi, bo eno od vlog dobila njegova ženska Eva Green.
Da bo leteči slonček kot zaresen, ni dvoma, kajti sodobna tehnologija omogoča do dlake verodostojne živali. V to smo se prepričali v Pijevem življenju in nedavni Knjigi o džungli. A prava manifestacija zoološkega rajanja bo prenovljeni Lion King. Ta bo precej dopičično sledil že izpričani zgodbi malega Simbe, prijateljev Timona in Pumbe ter zločestih Scara in hijen, le v docela naravni podobi. Pri tem bo film vseboval večino napevov iz znamenite risanke iz leta 1994. Simbo bo po novem oglasil Danny Glover, Scara Hugh Jackman, fotra Mufaso pa vnovič James 'Vader' Jones. Čeprav je do teh Disneyjevih remejkov marsikdo odklonilen, je razlog zanje na dlani. V Knjigo o džungli so vložili 175 milijonov, poželi pa skoraj milijardo. Melodija Circle of Life, ki se bo čez realistične stepe razlegla poleti 2019., bo v blagajne zvabila še več zelencev.



Računalniška animacija je neverjetna, zato bo Lion King videti bolje kot posnetki iz dokumentarcev.

DCJEVO CELULOIDNO VESOLJE

Medtem ko Marvel uspešno osvaja kinodvorane, ima njegov kalifornijski konkurent s svojo slikosučno produkcijo nekaj težav. Zaradi slabe kritiške sprejetosti velikega projekta BvS se jim je zamajala celotna justična filmografija. Kljub začrtanim datumom za pol ducata naslovov so kravatarji delo zavrli, zamenjali scenariste in vse skupaj pomaknili v nedoločeno prihodnost. K temu je svoje prispeval režiser Zack Snyder, ki je spričo hčerine smrti odstopil od projektov. Justice League, ki je na novembrskem sporedu, zato dokončuje Joss Wendon. Ki je, hecno, poprej ustvaril oboje Avengerje. Menda ga kar konkretno popravlja, dodatno snema prizore in drugačí tok zgodbe. Film smo že večkrat napovedali, zato le hitra obnova. Batman in Wonder Woman bosta ob prežeči nevarnosti s planeta Apokolips okoli sebe zbrala druge metaljudi: Flasha, Cyborga in Aquamana. Kajpakda se bo obrambi tretjega osončnega kamna pridružil tudi pogubljeni, a prerojeni Kriptončan, dasi ga na plakatih ni. Glavna zlikovca bosta 'nova bogova' Steppenwolf in njegov nečak Darkseid, vlogo pa bo ravno tako odigral Lex. Če Justice League ne bo priznan, je bodočnost univerzuma v velikih težavah.
Drugi DCjev film pride šele leto dni kasneje, in sicer bo to izvorna povest Povodnega moža, ki ga, kot vemo, igra Honolulujčan Jason Mamoa, Conan in Khal Drogo. Dogajanje bo skorajda sceloma po(d)morsko in se bo vrtelo okoli borbe za atlantidski prestol med Arthurjem Curryjem iliti Aquamanom in njegovim manj častnim bratom, poznanim kot Ocean Master. V štoriji bosta takisto kraljica Mera in kanonični sovrag Atlantide, Black Manta. Omembe vreden je še ekskluzivni nastop Snetijevega fotra Dolpha Lundgrena kot gospodarja tun. Napovednika niso pokazali, le nekaj precej epskih prizorov, ki dajejo vtis Vojne zvezd v vodi.
Na preostanek DCjevega kinematografskega sveta so na konvenciji zgolj namignili, in sicer z osmimi logotipi. Med njimi so se pojavili Constantinov krožek Justice League Dark, nova odprava kamikaz Suicide Squad 2 in vsemirska dogajancija Green Lantern Corps, vendar ni bilo o njih izrečene niti besede. O Cyborgovi lastni predstavi, ki so jo sicer naznanili že pred leti, takisto ne. Vse titule so na koledarju za 2020 in kasneje. Tam nekje je tudi Wonder Woman 2, ki jo je studio po silnem uspehu Čudežnice najavil zelo na vrat na nos za 13. december 2019. Menda se bo pod taktirko iste režiserke za časa hladne vojne borila s komunajzerji. Šesti logotip je bil Shazamov, ki ga bodo kljub še nepotrjenemu igralcu pričeli snemati čez nekaj mesecev. S kom se bo boril dotični brezdomni otrok, ki dobi moči starodavnih očakov? Bojda ne z Black Adamom, saj naj bi ta antijunak s stasom Dwayna Johnsona dobil lasten film, ki ga zaenkrat še niso umestili v uraden popis. Med naslovi pa ni bilo projektov Gotham City Syrens, Catwoman in The Joker, ki naj bi prav tako obstajali v predprodukcijski fazi.
Od dolgoročnih DCjevih štorij je bilo največ govora o novem Batmanu in Flashu, dasi brez omembe letnic. O prvem zlasti zato, ker so pricurljale govorice, da se kanijo pri Warnerju znebiti Bena Afflecka. On je sicer potrdil, da bo samostojen film še njegov,



Kar je za Batmana Joker, je za Povodnega moža Black Manta. Kaj bi ne bil, ko pa mu ubije sina. To je drugače navaden človek v napredni plavalni obleki.



Shazam je sirotej, ki mu podobo, moči in ime dajo Salomon, Herkul, Atlas, Zevs, Ahil ter Merkur. Black Adam takisto dobi podporo ancientnih bogov in zato sta si često v laseh. A filma bosta imela ločena.



Jeffrey Morgan kot Batman? Znalec bo pogruntal povezavo. Stric igra v BvS Thomasa Wayna, torej fotra. V Flashpointu, ko brzec zameša časovnico, on postane Batman, medtem ko Bruce umrje.

vendar ga ne bo ne režiral ne spisal, kakor se je sprva nakanil. Znabiti bodo novega igralca nato vpeljali skozi zgodbo, kajti Flashev film se po novem imenuje Flashpoint. Ta beseda označuje sila pomemben dogodek v DCjevem bajeslovju, ko gre brzec v preteklost, da reši umorjeno mamo, s čimer spremeni tkanino časa. Tako nehote vpliva na sedanjost in hip hip hip, strašni trik, Batman je po novem drug in mlajši. No, to je bolj geekovsko bajanje, kajti scenarij sploh še ni spisan. So se pa nam njegove časovne mahinacije dopadle tako v stripu in risanki kot v TV-seriji. Upamo, da ne bo kinopredstava slaba kopija slednje.

RALPH POJDE V INTERNETE

Od vseh igrofilmov je bil Wreck-It Ralph eden najbolj domiselnih, saj mu je kakor Pikslom uspelo povezati več igrotvornih elementov v posrečeno zgodbo, le brez Sandlerja. V drugo bo orjak 'razbijal' vsemrežo, kakor veli za november 2018 napovedano nadaljevanje Ralph Breaks the Internet. Igralni avtomat Sugar Rush se je namreč pokvaril in ko igralnico priklopijo na wi-fi usmerjevalnik, gresta igrični gorostas in znanka iz prvenca, zgličana dečva Vanellope, po žicah v svet iskat popravek. Nov okoliš izven igralnice seveda daje scenaristom in animatorjem vrsto novih izraznih možnosti, pri čemer pa bo poudarek še vedno na špilih. Na zabaven način bodo v zgodbo vključeni mnogi nalinijski naslovi in drugi spletni servisi. Menda bo osrednji kraj dogajanja Disneyjeva spletna stran, zato se bo v predstavi pojavilo vsaj ducat njihovih princesk in za nameček še vojnozvezdni ter Marvelovi liki. Potrdili so celo Stana Leeja. Mešanje svetov z veliko žlico se torej nadaljuje, daje pa napovednik z mnogimi popkulturnimi referencami vedeti, da bo izrisanka primerna za mlado in staro. Režiser in scenarist ostajata Rich Moore in Phil Johnston, ki sta v vmesnem času ustvarila nadmočno Zootopio.



Čeprav bo Ralph lomil internet in bodo v dogajanje vključene parodije na poznane servise, bo še vedno največ referenc igričarskih. Osrednji lik vendarle prihaja iz igre! Napovedana sta celo Mario in Luigi.

AFRIŠKI JUNAKMOŽAK

Pol stoletja mineva od nastanka Black Pantherja, prvega Marvelovega temnopoltega našemljenca. Za prikup novemu občinstvu sta junaka začrtala največja hišna avtorja Stan Lee in Jack Kirby, kajti z izjemo ozke periodike s pomenljivim imenom All-Negro Comics dotlej afroameriških stripovskih likov sploh ni bilo. Pantherjevo pravo ime je T'Challa in prihaja iz izmišljene vzhodnoafriške dežele Wakanda. Tja je nekoč treščil meteorit, poln čudežnega elementa vibranija. Wakandci so izpodnebni dar izkoristili tako, da so postali tehnološko najbolj razvita država na svetu in se skrili preostalemu grdemu svetu. Vibranijev kostum je takisto pripomogel k superherojskosti Black Pantherja, ki je sicer navaden človek. S svojo telesno in umsko izvežbanostjo ter polno zakladnico je afriška varianta Brucea Wayna in Oliverja Queena.

OSTALE DISNEYRISANKE

Najbližji in edini animiran film z napovednikom je Coco, ki ga bodo Pixarjeve grafične farme zaključile novembra. To bo predstava nalik predlanski Knjigi življenja, saj se prav tako bavi z mehiško folkloro ob vseh svetih. Vsako leto na 'dia de los muertos' namreč mrtvi obiščejo svet živih, da so zopet s svojimi bližnjimi. A še nikoli se ni zgodilo, da bi živec potoval v onostranstvo. To se bo potom čarobne kitare primerilo dvanajstletniku, ki bo s tem odkril skrivnosti svoje rodbine. Studio s tem barvitim skupkom okostnjakov, pesmi in obešenjaškega humorja kajpakda meri na hispansko občinstvo.



Ob filmu Coco je Disney v svoji pogoltnosti hotel registrirati blagovno znamko 'dia de los muertos' (dan mrtvih), a ga je od tega odvrnil bes skupnosti.



Black Panther bi moral z Wesleyjem Snipesom nastati že v devetdesetih. Zdajšnji igralec, nepoznani Chadwick Boseman, je podpisal pogodbo za pet filmov. Upamo, da bo zvečine v svoji tipični gimpasti opravi.

Zamorec je svoje motorične karafeke premierno demonstriral v Civil Waru, na kraju katerega je ponudil azil odpadnikoma Stotniku Ameriki in Zimskemu vojaku. Njegov samostojni film bo sledil časovnici, vendar bo daleč stran od ansambla Maščevalcev, saj se bo sceloma dogajal v Wakandi. Ta je po pokazanih prizorih sodeč nenavadna mešanica nebotičniške metropole in plemenskega dogajanja. Po fotrovi smrti bo T'Challa zaprisegel kot novi kralj, a vsa gmajna se z njim očividno ne bo strinjala. Poleg notranjih nasprotnikov, recimo iz stripov poznanega Ape-Mana in Killmongerja, bo najbolj nevaren zunanji zlikovec, ki ga igra Andy 'Gollum' Serkis. Dotični možak, ki hlepi po vibraniju, bo eden redkih bledoličnikov, kajti predstava bo izrazito all-negro, s scenaristom in režiserjem vred. Zato si studio obeta velik uspeh na črnem kontinentu. Štart februarja prihodnje leto.

Bolj univerzalni bodo preostali pisani naslovi, ki pa so bili komaj kaj več kot le oznanjeni. Pixar bo v prihodnjem letu izdal novo avanturo superjunaške družine Neverjetnih, ki se bo začela sekundo po zaključku prve. To pomeni, da bo osrednji zlikovec tisti, ki smo ga videli na kraju pred trinajstimi leti. Se kajpakda veselimo, a še bolj od gospoda Incredibla in Elastigirl je pričakovan vnovičen nastop Woodyja in Buzza. Toy Story 4 je namreč oficielno najavljen za junij 2019. Baje se bo štorija odvijala na izletu, brez poudarka na odnosu otroka in igrače, marveč bo v ospredju romanca med Jelkom in dečvico Bo Peep. Vsekakor bo pri obeh projektih zanimivo videti, koliko je od prejšnjega dela napredovala izrisovalna tehnologija. Da pa ne bodo vse le nadaljevanja, ima Pixar v delu za 2020 in 2021 še dva sveža, neimenovana projekta. Prepoznavni šefe John Lasseter na žalost ni razkril podrobnosti.



Moč, elastičnost, brzina, nevidnost in teleportiranje so supermoči familije Neverjetnih, pomagal pa jim bo še Frozone z glasom Samuela L. Jacksona.



Boginja smrti Hela (Cate 'Galadriel' Blanchet) prinaša pogubo Asgardu. Za prikaz svoje skrajne zajebanosti bo že spočetka zdrobila kladivo Mjolnir, proti skupnemu sovražniku očetnjave pa bosta Thor in Loki celo združila moči. V boj bo vključen tudi Hulk, ki so ga sodelavci za vsak slučaj izstrelili v vesolje.

Še eno prihajajočo izrisanko, Disneyjevo lastno, ne Pixarjevo, je obvezno omeniti. Novembra 2019 bo na srebrna platna posvetil Frozen 2! Ledeno kraljestvo je fenomen, kakršnega si niso obetali niti najbolj optimistični producenti. Ne samo, da je bil najbolj dobičkonosen animiran film, marveč se licenčna roba na polno prodaja še polčetrto leto po izidu. Kaj bosta Elza in Ana uspičili vdrugo, ne vemo, vsekakor pa bosta veliko peli. Tokrat bo nosilna pesem v duetu in obljubljajo še boljšo melodijo od Let it Go. Za najbolj neučakane princeske pripravljajo 21-minutni preddel Olaf's Frozen Adventure, ki bo pospremil izid prej omenjene risanke Coco, dočim se bo v naslednjem letu po Broadwayu razlegel tudi muzikal Frozen. Saj vemo, da podlaga ni izvirna, marveč Andersonova pravljica Snežena kraljica, mar ne?



Frozenmanija se zlepa ne bo ohladila. Jeseni pride samostojna kratka risanka, v kateri bo snežak Olaf odkrival praznične tradicije. Trailer je že na ogled.

ŠE MARVELIOZNEGA FILMOVJA

Marvel je svoje sodobno kinematografsko vesolje spočel leta 2008 z Iron-Manom. Odtlej se je zvrstilo šestnajst filmov, ki so stali okoli tri milijarde kozmičnih kreditov, pridelali pa so jih prek dvanajst! (Možje X vključno z Deadpoolom v ta svet (še) ne sodijo.) Zato ne preseneča obilje napovedanih epizod. Prva bo novembra pripadla ragnaroškemu Thoru, o katerem smo pisali že ob več prilikah. Trailer obeta bolj pisan in bolj duhovit šov od preteklih Asgardčanovih dogodivščin, v štorijo pa bo mojstrsko vpleten tudi Hulk. Posebej plodovito bo prihodnje leto, ko bomo poleg Black Pantherja in Infinity Wara poleti videli še Ant-Man and the Wasp. O Mravljinčevi štoriji ni kaj prida znanega, le da bo naslovna Osa – junačka v podobni pomanjševalni obleki – postala Pymova hči Hope. Pojavila se bo še njegova izgubljena žena, ki jo bo igrala Michelle Pfeiffer.



V prihodnjih X-Menih bo imela osrednjo vlogo mutantka Jean Grey iz Apokalpise, ki bo napredovala v zajebano Dark Phoenix. Ta zna celo vstati od mrtvih.

Dlje na časovnici, nekje v letu 2019, je Captain Marvel, zgodba o punci Carol, ki v nesreči z aliensko tehnologijo postane rešiteta.
Kot vemo, Disney ni edini, ki snema Marvelove filme, kajti stripovska založba je v pradavnini odprodala nekaj svojih pravic drugih studiem. Fox ima v delu kar tri naslove z licenco X-Men. Aprila pridejo New Mutants, samostojna pustolovščina mladih, še nevidenih mutantov. Sledi junijski Deadpool 2, kjer se bodo nekorektnemu čvekavemu zažgancu pridružili številni x-liki, ki naj bi sčasoma razvili svežo filmsko vejo X-Force. Na konec 2018. pa so postavljeni novi X-Možje: Dark Phoenix, v katerih se bodo znanci iz Apokalipse prvikrat spopadli z vesoljsko nevarnostjo. A tudi to še ni vse, kajti tu je še Spider-Manovo vesolje, ki si ga lasti Sony. Iz njihovih kamer prihodnje leto dospe Venom, tujsko brezoblično bitje, ki prevzame človeške telo. Glavno vlogo bo imel Tom Hardy, podrobnosti, med drugim morebitna vključenost v Marvelovo filmsko kontinuiteto, pa ostajo nejasne.

GOTHAMSKA GARAŽA

DCjeva figurična veja Collectibles je pred časom lansirala nenavadno serijo Gotham City Garage, v kateri so poznane heroine v bajkerski izvedenki. Kipci so vzbudili zanimanje, zato so pisci in risci pripravili istoimenski stripovski odvrtek, ki bo izhajal do kraja leta. Štorija je postavljena v pokatastrofičen čas, ko sredi opustošene dežele živi le mesto Gotham oziroma The Garden. Navzven utopičen kraj je v resnici fašistična citadela, ki ji z železno roko vlada Lex Luthor, glavni ulični šerif pa je neusmiljena črna pojava, zvana The Bat. Zato v puščavi vznika uporniško gibanje, ki ga vodijo močne ženske na motociklih. To so Catwoman, Hawkgirl, Wonderca, Harley Quinn in Supergirl. Po nekaj pokazanih grafikah je scenarij zelo madmaxpunkovski oziroma fullthrottlovski in v svoji drugačnosti obeta. Take alternativne domislice, kakršna je bila komunistična serija Red Son, ki ne vplivajo na osrednjo kontinuteto, so vedno privlačne. Še zlasti, če dober pob postane slab. Ideji bo slej ko prej sledila še risanka.



DC Collectibles prodaja troje atraktivnih kipcev: Harley, Catwoman in Wonder Woman. Veliki so okoli 30 centimetrov, cene pa so okoli 400 evrov.



Deadpool 2 bo v nadaljevanju še bolj gobcav in krvav. Colossus in Negasonic Teenage Warhead ostajata, nova lika pa bosta futuristični soldat Cable in njegova punca Domino, ki manipulira s srečo. Tole je ona.



SERIJA STARGATE ORIGINS

Film Zvezdna vrata je star triindvajset let, kar desetletje trajajoča nadaljevanka SG-1, ki je izšla iz njega, pa je štartala 1997. Prav na obletnico so napovedali novo serijo, ki pride letos in se bo časovno umestila pred prvotno niziko (ta se je odvijala za filmom). Kleč bo vnovič v mreži duri, ki te instantno prenesejo na drugo točko v vesolju, kar botruje spopadom s tujskimi bitji. Zgodba bo raziskala ozadje Catherine Langford, ki smo jo gledali v prvih dveh sezonah SG-1 in je hči odkritelja vrat. Žal bo celotna sezona obsegala deset delov po vsega deset minut in bo tekla s spletne strani Stargatecommand.co. To daje vedeti, da so nove Stare gate predvsem testni projekt za MGMovo novo digitalno platformo.



HOTEL V GALAKSIJI DALEČ DALEČ STRAN

Znano je, da ameriška Disneyjeva parka dobivata polnomočen Star Wars Land, zdaj pa so Miškini velmožje podražili fane še z razvojem tematskega hotela v floridskem zabavišču. A to ne bo le objekt z ustreznimi kulisami, marveč bodo obiskovalci deležni celostnega doživetja. Receptor bo droid, po hodnikih se bodo vozili tisti mali mišji roboti, v jedilnici bodo v fanfare pihali Figrin D'an in njegova banda, za zajtrk bo modro bantino mleko, okna v sobah pa bodo gigantski displeji z ustreznim dogajanjem. Vsak gost bo dobil lastno opravo in imel svoj košček galaktične zgodbe, kamor bodo vključeni polnočni obračuni, hranjenje sarlacca in šlatanje Twi'lekinj. Ustanova bo zelo visokotehnološka in kostumografska, datuma otvoritve pa še ni. Upamo, da bodo cene dosegljive tudi navadnim smrtnikom.



MARVELOV TELEVIZIJSKI SITCOM

V prejšnji številki smo oznanili nekaj novih TV-serij po stripih, a ne vseh. Igrano interpretacijo bodo dobili tudi mladi junaclji New Warriors, ki so nekakšna najstniška različica Avengerjev. Izpostavljenosti doslej še niso bili deležni, saj za razliko od 'konkurenčnih', DCjevih Teen Titanov niso imeli niti lastne risanke, marveč so se pojavili edinole v Ultimate Spider-Manu. Predstavlja jih vrsta šem z vseh vetrov, v TV-seriji pa so napovedali prijateljico glodalcev Squirrel Girl, pretepača Night Trasherja, metalca energetskih krogel Speedballa, šepetalca bakterijam Microba in telekinetičarko Debrii. A četudi so njihove dogodivščine v sličicah z oblački klasično superherojske,



bo desetdelna ekranizacija, ki štarta na pomlad, situacijska komedija. Fantje in punce se bodo namreč spopadali tako z vsakdanjim življenjem kot z nadzorom svojih moči, ki bodo bolj hecne narave. Fani, ki so zrasli s stripom, nad naravo nizike niso navdušeni.

GUBAST ČAS

Pri Disneyju so zaljubljeni v pravljice, zato spomladi prihaja na platna nova adaptacija znanstvenofantastične deške zgodbe A Wrinkle in Time ameriške pisateljice Madeleine L'Engle iz leta 1963. V visokoproračunskem filmu bomo na meddimenzijskem popotovanju spremljali trojico otrok v iskanju očeta, ki so ga ugrabile zle sile. A bolj kot tamali in fotr Chris Pine za medijsko pozornost skrbijo tri dobre čarovnice v podobi velike Oprah, klepetulje iz ameriške Pisarne ter blondinke s Harvarda. Dražilnik obeta privlačno družinsko pustolovščino, ki pa bo rasno predrugačena napram knjižni predlogi in prvemu filmu. Disney je pač P.C., zatorej gre glavna vloga zamorčici!



KOLEKTORSKE NINDŽA OKLOPNJAČE

Veš, da so se mutirani želvaki prvikrat pojavili v samostojnem zvežčiču leta 1984, in sicer kot parodija na Daredevila in še par drugih varuhov New Yorka? A kornjače so dosegle prepoznavnost in zasvojile mladež z licenčno robo. Figuric zelenih 'renesančnih' junakov se je odtlej zvrstilo nemalo, najnovejša pa je obsežna zbirka po Nickelodeonovi sobotni animiranki.



Resda set košta več kot 200 evrov, vendar poleg sklepnogibljivih Lea, Mihe, Dona in Rafkota zajema še temeljna nasprotnika Shredderja in možganotvorbo Kranga ter par soldatov. Vključena so vsa prepoznavna orožja, različne rokice in celo pica. Čeprav proizvajalec Neca oglašuje, da je moč s figuricami zaigrati katerokoli prigodo, nabor žal ni vseobsegajoč. Ni rolk in grdo manjkata Splinter in April.

ŠE ENA SUPERJUNAŠKA NIZIKA IZ NAVEZE DC-CW

Mreža CW, znana po štirih tekočih DCjevih nadaljevankah, bo svojemu programu dodala še peto, tokrat s temnopoltim varuhom. To bo Black Lightning, eden prvih DCjevih afroameriških junacljev in občasen tovariš Ligašev pravice. Poleg olimpijske atletičnosti ima možak električne supermoči. V seriji bo nastopil kot upokojeni junak, ki se že več let posveča hčerkama in občini, nakar ga zloglasna, iz stripov poznana banda '100' prisili, da si vnovič oprta svoj značilen moder oklep s strelo. Ni namreč metačlovek, marveč mu manipulacijo elektronov omogoča oprema. Producenti pravijo, da Black Lightning zaenkrat ne bo del Arrowversa, vseeno pa ne izključujejo bodočih križanj. Trinajstdelna prva sezona pride pozimi.



LUKOV HOVERCRAFT ZA TAMALE

Navdušenci že štiri desetletja fantaziramo o lebdečem brzcu, s katerim se je po Tatooinu prevažal Luke. Starci bomo sanjarili še naprej, medtem ko bodo mladiči oktobra prišli na svoj rovaš z baterijskim vozilom za dve petletni riti. Oficielni 'landspeeder' bo resda na kolesih, toda brzina osmih kilometrov na uro in ustrezni zvoki bodo otroško doživetje naredili docela verodostojno. Še raševinasta kuta in hipnotični gib z roko, pa bo izustek "Sladoled je danes zastonj!" zagotovo učinkoval. Težava je le, da nadobudni padawan nuca fotra, ki bo za igračo odštel 600 evrov!



DINAMIČNI DVOJEC ZNOVA V RETROAKCIJI

The Return of the Caped Crusaders je bila ena bolj posrečenih DCjevih izrisank, saj je obnovila in hkrati parodirala Batmanov prismuknjeni šov izpred pol stoletja. Poleg starinske podobe in iskrivih dialogov so bili dodana vrednost trije glasovi izvirnih igralcev, med drugim naslovnega Adama Westa. Veseli smo, da je studio Warner potrdil nadaljevanje, v katerem se bosta dobra fanta v pajkicah spopadla s Two-Facom.



Slednjega bo oglasil William Shatner, izvirni kapitan Kirk, prav tako pa bomo vnovič čuli Westa, kolikor so ga uspeli posneti, preden je junija umrl. Ob tem je studio namignil, da pripravlja še celovečerno risanko Wonder Woman, takisto osnovano po stari TV-seriji, seveda z glasilkami Lynde Carter.

PRIHODNOST WALKING DEADA

"Hope you got your shitting pants on. 'Cause you're about to shit your pants," izjavi karizmatični negativec Negan na začetku trailerja za osmo sezono TV-serije Živi mrtveci, ki se bo zarolala 22. oktobra. Napoved daje misliti, da se bodo preživelci obstoječih frakcij, od hecnega kraljestva s tigrom prek smetiščarjev do Neganove soldateske, neprestano streljali in občasno bežali pred zombijaško hordo. Po zaspani, razvlečeni S07 bi bilo to fino! Na kraju pokažejo ostarelega Ricka v rakvi, kar je mogoče navezava na strip. Kreator slednjega Robert Kirkman je namreč med pogovorom omenil, da se štorija na papirju bliža kraju in da že nekaj časa ve, kakšen bo konec … ter da ga Rick zagotovo ne bo ugledal.



KOCKASTE GEEKARIJE

Lego na SDCCjih vselej izda ekskluzivne modelčke, med katerimi sta najbolj v spominu Supermanovo vihtenje avta in starošolski Batmobil. Letos pa blazne navdušenosti niso poželi, saj so obiskovalcem dali naprodaj zgolj like. Superteta Vixen in Deadpool Duck (Deadpool, ki se je ujel v racmanovo telo) sta klasični lego figurici, štirje pa sodijo v Legovo neprivlačno serijo BrickHeadz. V 40-dolarskih kompletih so bili v paru Supergirl in Martian Manhunter ter Spider-Man in Venom. Razočaranje je bil takisto manko drugih velikih geekastih novosti. Svojčas so na konvenciji pokazali hotna Marvelov helicarier in Batmanovo starošolsko špiljo, tokrat pa le male sete v slogu Thora proti Hulku, ki so naprodaj v vsaki štacuni.



KOVAČEVA SVETLOBA

Netflix postaja plejer na filmskem področju in z globokimi žepi žene strah v kosti uveljavljenim studiem. Za novi projekt Willa Smitha in Davida Ayerja, ki sta sodelovala pri Suicide Squadu, so brez vprašanj vrgli 90 milijonov dolarjev, kar je najvišji hišni proračun doslej. Za ta cekin bodo decembra splavili znanstvenofantazijsko akcijado, ki privzema, da v sodobnem svetu sobivajo ljudje in pravljična bitja, od vil do orkov. Z enim od slednjih bo jel sodelovati Smithov policajski lik v lovu na mogočno orožje, ki ne sme pasti



v napačne roke. Dražilnik je razkril dosti rompompoma, rešetanja in reševanja, od nekoliko bolj zvezdniških ksihtov pa je notri še Noomi Rapace.

PRVOVRSTNO ŽAROMEČENJE

Disney je v sodelovanju z Lenovom obelodanil naglavno VR-AR-pripravo, vendar ne samostojne, marveč tako, v katero paše telefon. Namen so vojnozvezdna doživetja prek različnih ekskluzivnih aplikacij. Pokazali so od zgoraj gledajoče šicanje AT-ATjev, hologramski šah Dejarik in lastnoročno sabljanje Jedi Challenges s priloženim mahalnim ročajem. Nekatere izkušnje bodo navideznoresnične, medtem ko bo namizna igra potekala na domači mizi potom fonične kamere. Reč bo naprodaj konec leta za dvesto evrov, kar je dvakrat več kot Googlove in Samsungove inštalacije. Bo emblem Star Wars dovolj?



BURKEŽ REŠUJE GOTHAM!

Založba DC je za oktober napovedala krajšo samostojno gothamsko zgodbo Batman: The White Knight, ki bi se znala v anale vpisati kakor legendarni stripalbum The Killing Joke. Premisa pravi takole: Joker, ozdravljen norosti in morilskih nagnjenj, se želi skupnosti odkupiti in kot politik popraviti krivice. Največjo nevarnost za mesto po njegovem predstavlja Batman, saj prav on spodbuja kriminalce, zato se bo Temnega viteza lotil na vseh področjih. V dogajanje bodo vključeni še drugi Gothamčani, kajpakda v alternativnih oblikah. Da se Jokerjevo genialnost pokaže v okvirih zdrave pameti, se zdi domiselna ideja, zato smo iskreno radovedni, kako se bo osemzvezčična pripoved sklenila. Je norca res mogoče ozdraviti? Če bo strip uspešen, gotovo sledi risanka.



MATT GROENING PRIPRAVLJA NOVO ANISERIJO

Če ne veš, kdo je to, te bodi sram. Človek lastnoročno ustvarja najdlje trajajočo avtorsko TV-nadaljevanko, Simpsone! Peripetij rumenih Springfieldčanov ne bo konec niti po 28 sezonah (naslednja štarta oktobra), a vseeno se je Matt z Netflixom dogovoril za nov projekt Disenchantment. To bo odrasla fantazijska risana nizika s pijansko princeso in gajstnim vilinom, s katero želi ponudnik snubiti odrasle gledalce BoJack Horsemana. Razen da bodo uporabili govorce iz prav tako Groeningove Futurame, ni znanega nič. Ne le, da še ni pilota, niti ene same grafike niso pokazali. Je pa zadeva na urniku za 2019.



VIKTORIJANSKI BATMAN V ANIMACIJI

Gotham by Gaslight je ena bolj poznanih Batmanovih stripovskih alternativnih zgodb, v kateri se Bruce Wayne koncem 19. stoletja spopade z Jackom Razparačem. Oziroma, kakor javnost misli, je celo on sam morda znameniti morilec žensk. V pripoved, ki med drugim razkrije razlog za umor Waynovih, so vključeni tudi drugi gothamski liki oziroma vsaj reference na njih. Zdaj pa je v delu risanka, ki bo sledila stripu iz leta 1989. Za zdaj ni znano, ali bo vsebovala prav tako nadaljevanje Master of Future.



BLIZZARDOVI ZBIRATELJSKI LINIJI

Posedovati nekaj fizičnega v povezavi z omiljeno igrico predstavlja veliko draž, kar založniki seveda izkoriščajo. Lakote po uradnih rečeh se je resno lotil Blizzard z dvema lovkama. Ena je spletna štacuna Gear Store, samo v kateri nudijo kape, obeske, majice in figurice, od hecne male D.Ve do orjaškega Arthasa. Tem predmetom rečejo 'Blizzard exclusives', a žal je ta trgovina do nadaljnjega le ameriška, kar za Evropejca pomeni nemalo dodatnih stroškov. Spet druge izdelke kanijo v omejenih serijah nuditi zgolj na sejmih, kot so Comic-Con, Blizzcon in Gamescom, čemur pravijo 'convention exclusives'. Sem sodijo razni velepostri in zlat kipec Soldierja 76.





"WAX ON, WAX OFF"

Karatejskega poba iz osemdesetih so enkrat že oživili via Will Smith, a za ljubitelje je edini pravi v pozi žerjava italijanskorodni igralec Ralph Macchio. Prav ta se bo naslednje leto vrnil v TV-seriji Cobra Kai. Naslov aludira na skupino nekul karatek, ki jih je Daniel-san v izvirniku nalomil pod mentorstvom senseija Miyagija. Njegov upodabljalec Pat Morita je vmes umrl, se bo pa na male zaslone vrnil Danielov blontni nasprotnik Johnny s podobo taistega igralca. Serija bo postavljena v čas trideset let po turnirju iz prvenca 1 in se bo osredotočala na Johnnyja ter Daniela. Prvi bo v slabem stanju, a bo odprl nov klub, medtem ko bo drugi uspešen, a duševno ranjen po Miyagijevi smrti. Niziko financira YouTube in naj bi bila manj drama ter bolj komedija.



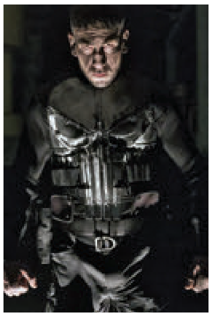
DRUGI LETNIK STRANGER THINGS IN WESTWORLD

Sila uspešni seriji Stranger Things in Westworld se nista zaključili! V prvi bo mularija na noč čarovnic v letu Thrillerja ponovno odkrila, da pošasti niso le v špilih. Lanski stvor z iztekom dogodkov ni zadovoljen, saj mu je plen ušel. Zdaj se mu cedijo sline po vsem mestu … Dlake na zatilju se nam bodo začele ježiti 27. oktobra. Na pomlad pa prispe druga sezona izvrstne nizike Westworld, ki je za znanstveno fantastiko morebiti tisto, kar je Game of Thrones za fantazijo. Dogajanje se bo še vedno odvijalo v tematskem parku, kjer človekoliki androidi špilajo vloge za zabavo ljudi. Zabavišče je na kraju S01 zapadlo v resne kaprice in vprašanje, če se bodo vrnili vsi liki; no, razen tistih, ki jih je pokazal sandieški napovednik, to so Dolores, Maeve in Bernard. Ter Mož v črnem, čigar igralec Ed Harris je samostojno potrdil vrnitev. Pričakujemo divjo gonjo po preriji, prelivanje krvi in še več finega mešanja zgodbenih ter možganskih štren.



NETFLIX-MARVELOVA BODOČNOST

Defenderji so zaključili prvo fazo sodelovanja Marvela in Netflixa. Prva naslednja nizika s stripovskim poreklom bo Punisher novembra. Za razliko od dobrodušnih poznancev bodo dogajancije Franka Castla brezmilostno krvave. Svinec, kislina, cirkularke, piranje, vse bo prišlo prav na maščevalnem pohodu proti morilcem družine. Druga na sporedu je Jessica, ki bo nov detektivski primer dobila na pomlad. Menda se Purpurnež vrne, kajti naveden je na seznamu igralcev. Bullet-proof nigga Luke Cage takisto dobi drugi sveženj, in sicer poleti osorej. Tokrat si ga želimo celo sezono gledati v rumeni majici, čeprav prva pričujoča fotka tega žal ne potrdi. Je pa na njej kibernetsko 'popravljena' Misty Knight ...





Konec prihodnjega leta pride Daredevil v S03, ki bo nadaljeval zaključek Defenderjev in najbrž vrnil Kingpina ter prinesel Bullseya. In nenazadnje je mreža kljub obče slabi sprejetosti potrdila tudi nadaljevanje Iron Fista. Upamo, da ga do pomladi 2019 nabildajo. Vseeno pa čudi, da niso Luke in Irona združili v skupno serijo, kot so to naredili v stripih.

MEGA FIGURICE S TREH VETROV



Kanadski Mega Construx (bivši Mega Bloks) je predstavil nabor šestih miniaturnih figuric, komaj kaj višjih od lego stričkov. Prihajajo od treh licenc, cena na glavo pa je petak. To so He-Man in Skeletor, marinec in ksenomorf ter kapitan Kirk in Borg. Vsak pride s svojim plaketnim podstavkom in kosom opreme v slogu trikoderja, facehuggerja in meča mogote. Možički in beštija so pakirani v normalno embalažo, ne škrnicelj presenečenja, torej vidiš, kaj kupuješ.

IZOČESNO SUPERJUNAČENJE

Proti tozemskim, vsemirskim in zagrobnim neprijateljem smo nadzorovali že mnogokatero stripovsko šemo. Toda igra Marvel Powers United nam bo prvikrat omogočila prvoosebno mlatenje, žarkovanje in streljanje. Pri tem ne gre zgolj za perspektivo, marveč za dejansko poistovetenje s superjunakom, tudi gibalno, zakajti igrico razvijajo ekskluzivno za oculus rift.



To bo akcijada s poudarjenim sodelovalnim načinom proti Marvelovim hudobcem, kakršna sta Ronan in Doctor Doom. Zaenkrat so potrjeni igralni liki Hulk, Captain Marvel, Rocket Raccoon in Deadpool, vsak seveda z lastnimi forami in pristopom. Zelenec razbija in razmetava nasprotnike, a mu zavdajajo hitri letavci, urni rakun po drugi strani strelja od daleč in frči, dočim rdeči pajac komentira sleherni frag. Upamo, da reč ne bo samo precenjen VR-demo.

WHO BO DOHTARCA

25. decembra se na male ekrane vrača znamenita BBCjeva ZF-serija Doctor Who s tradicionalno božično epizodo. V njej bomo med drugim videli prvega doktorja z obrazom Davida Bradleyja (Walder Frey iz GoT), medtem ko bo za aktualnega igralca Petra Capaldija to poslednja pustolovščina. Gospodar časa se namreč po izročilu vseskozi preoblikuje in od začetka v letu 1963 do danes se jih je zvrstilo že dvanajst. Trinajsti upravljalec znamenitega Tardisa, časoplova v obliki miličniške utice, pa bo prvič v zgodovini ženska. Najava igralke Jodie Whittaker, znane po niziki Broadchurch, je sicer precej razburkala internetno javnost. A da bi videli, kako bosta novi stas in obraz ščitila Zemljo pred Daleki, Kibernetskimi možmi in Jokajočimi angeli, moramo počakati do jeseni naslednjega leta, ko štarta enajsta sezona.




STAR
MAKE THE
EMPIRE
GREAT AGAIN
WARS
STAY PUFT



BRANKOTI

LordFebo v New Yorku ni videl nindž, hudiča, zajebane kitajske babice in žarečih pesti. Najbrž zato, ker se je tam smukal podnevi. Nebojša, Luk Kejdž, Gvozdena pesnica i Džes'ka pridejo na plan šele, kad padne mrak.

Netflix je Marvelu uspešno zgradil televizijski univerzum, ki lahko parira DCjevemu Arrowversu. Resda je narava njihovih serij drugačna, liki so bolj prizemljene sorte in distribucija videa ni linearna, marveč požeruška. Ali vseeno ne gre zanikati, da smo zvečine rade volje pogledali že šest sezon, pet različnih naslovov, štiri superjunake in eno ekipno predstavo, ki je očiten nastavek za še več. S slednjim cikam na Defenderje, ki jih je prejšnji mesec po več letih čakanja v enem snopiču dostavil astronomsko priljubljen spletni videotekar. So me navdušili? Ne bom šel predaleč s presežniki, saj jim med drugim zamerim, da dva rešimožička še vedno nista v svojih razpoznavnih opravah. Ampak so v redu.



Defenderji kot ekipa seveda koreninijo v stripih, toda liki so drugačni. Slikanice so pričele izhajati leta 1971 pod urednikom Stanom Leejem, v ekipi pa so bili zbrani Doctor Strange, Sub-Mariner, Hulk in celo Silver Surfer. Skupaj so stopili zaradi vesoljske nevarnosti. Televizijski Zaščitniki so docela drugačni in branijo le ulice New Yorka. Marvel je letos pričel izdajati nov strip s temi štirimi liki.

SOLISTI SE PREDSTAVIJO

Zaščitniki se torej dogajajo v Devilversu, problematičnih četrtih New Yorka, kakršen je Hell's Kitchen. Tam smo spoznali Nebojšo iliti slepega advokata Matta Murdocka iliti vsemogočnega Daredevila, domišljenega od Stana Leeja osebno. Fant, ki je začel delati pravico na ulicah kot trenirkasti domobranec, je v otroštvu v kemični nesreči izgubil vid in nato še fotra. Pod okrilje ga je vzel nek zajebani slepec in mu izostril čute do te mere, da skače po stopnicah, pretepe nindže in po srčnem utripu prepozna laž. V uvodni sezoni je nastopal proti močnemu negativcu Kingpinu, v drugi pa prišel na pot zlohotni organizaciji Roka. Posredi je bila še pretekla ljubav Elektra, ki mu je na rokah umrla. Nato se je v sosednjo ulico priselila neka Džesika, ki je sicer zelo močna in visoko skače, toda večino dneva fura safr ter pije viski. Tudi pri njenem superheroinstvu so bili posredi sodi s kemikalijami in mrtva familija. Zjebal jo je hipnotični Killgrave, ki jo je imel nekaj let za svojo bitch. Menda se dotični Vijolični mož kljub očitnemu odhodu v večna lovišča v drugi sezoni vrne.

Že v Jessici se je predstavil Luke Cage (v njej dobesedno – črnih 25 cm globoko), neprebojni zamorec in bivši arestant. Kajpakda je bil v kehi po nepravici, za nameček pa so na njem izvedli tajinstveni eksperiment, ki mu je dal neranljivo kožo in heraklejsko moč. Tako utrjen se niger spravi delat red v Harlemu, navije ušesa mafijcu Cottonmouthu in prebunka polbrata Diamondbacka. Kot zadnji se je druščini pridružil še Cvetlični pestič, od mene tako poimenovan po Lorasu Tyrellu iz GoT, od koder poznamo igralca. In fant je problem, kajti kot mladega zmaja Iron Fista, učenca skrivnostnih menihov in kungfujskega velemojstra s sloganom 'živo orožje', smo pričakovali nekaj slikovitemu opisu primernega. Atletsko, disciplinirano figuro, ne nedefiniranega, poženščenega teleščka cvetličnega viteza in neumne zaletavosti. Junakovo resnično ime je drugače Danny Rand, je dedič milijardnega podjetja in deset let je preživel v meddimenzijskem kloštru K'un-L'un. Zdaj po New Yorku preganja krožek Hand in ko je res jezen, mu pest zažari.

ANSAMBEL BRANILCEV

Pulični junački hlački se tokrat torej srečajo, se – kakor je v navadi pri takih soočenjih – stepejo na žive in mrtve ter nato vseeno posodelujejo. Navsezadnje je na kocki vsem ljubo Veliko jabolko, ki ga uvodoma strese dozdevni potres. Rdeča nit nadaljuje tisto od Daredevila, a jo preplete z Iron Fistovim poslanstvom. Elektra je v resurekcijskem piskru pripravljena, da postane orožje Black Sky, naročnik pa je seveda grda Roka. Ta se zdaj široko odpre in pokaže vse svoje prste, pri čemer je obraz palca Sigourney Weaver. Ženska s prefinjenim občutkom za umetnost in njeni raznoliki pajdaši, od katerih dva poznamo, nimajo tako zveličavnih namenov, kakršne je imel Kingpin. Pri iskanju lastne neumrljivosti jim ni previsoka niti cena celotnega mesta.

Spočetka je smešno, kako se liki, vsak po svoje specialen, skrajno čudijo supermočem drugih in sploh čemurkoli nadnaravnemu. Tudi njihovo večkratno prerekanje se zdi posiljeno in umetno, pri čemer je zlasti otročje trmoglav Danny, ki je pričakovano najslabši člen. A po pojedini liža z lakci (poklon



Dobršen del fajtov je v civilu. Pravzaprav ima kombinezon je Drznvrag, medtem ko Luke ne nosi niti prepoznavne rumene majice, kamoli da bi bil Iron Fist v karatejskem trikoju. Nočejo narediti serije preveč šemaste?

skupni šavarmi od Avangerjev?) krožek skupaj dobro zafunkcionira. Bolje od Iron-Manove španovije, ki združuje vesoljce, mutante in navadneže. Itak bolj kot nanje Zaščitnikov četvero spominja na Umazancev ducat ali Samurajev sedem. So družba naključnežev, ki niso planirali timskega dela, a se zavoljo višjega cilja povežejo. Vsakdo je tak, kakršnega poznamo iz solo šova, od mračne Jessice, ki noče biti nikakršen heroj, do pretirano pravičniškega Lukata. Vsi so po svoje trpeči, eden zaradi izgube staršev, drugi zavoljo žene … Židanosti zato ni.

NETFLIXU PRIMERNO

Narava serije je enaka oni od posamičnih. To pomeni prej mrakobno dramo kot prešerno akcijo in veliko enovrstičnic, dasi dobro koreografiranih fajtov z udarci sile ne manjka. Najbolje tepeta Elektra in Drznvrag, Fistič jih več pokasira kot razdeli, medtem ko je Luke v prvi vrsti ščitnik pred svincem, Jessica pa komaj opazna. Tak je v resnici vrstni red pomembnosti junakov, kajti zadnja dva sta precej obrobna in brez vitic od njunih zgodb. So pa prisotni domala vsi robni liki iz štirih zgodb, od odvetnika Foggyja prek Dannyjeve babnice Colleen in grudaste policajke Misty Knight (ti dve v stripih postaneta Daughters of Dragon, česar nastavek prispeva zaključna epizoda) do vseprisotne medicinske sestre Claire. Ženske imajo v tej nadaljevanki enakovredno vlogo. Banda antagonistov sicer ni za prehvaliti, toda Sigoruney in yodasta Madame Gao sta v redu kot osebi, če že ne kot zajebana borca.



Sigourney oziroma Alexandra ni tipičen zlobnjak z markantno preobleko. Kot vodja Roke zase in za kolege išče 'substanco' za nesmrtnost. Njeno orodje je Black Sky, za serijo izumljen lik. Bivša Elektra.

Ogled osmih tričetrturnih epizod ne pusti slabega vtisa nalik Iron Fistu. Resda je dogajanje tipično netflixovsko raztegnjeno in množično mikastenje je včasih nerazločno kljub 4Kju in HDRju. Toda več nadčlovekov s primerljivimi močmi in poreklom naredi privlačno predstavo. Je pa marsikatera scenaristična odločitev butasta, recimo da nezavestni Elektri ne odvzamejo mečev, nakar jih vsi skupaj dobijo po p… To je pri tovrstnih pripovedkah očitno treba vzeti v zakup, tako kot motečnosti v fabuli, ki jih spoznaš po razmisleku ob meglenem koncu. Multinacionalni kartel Hand sicer ume lisičiti smrt že tisočletja, a v prenekaterem oziru izpade kot krožek rivalskih polsposobnežev. Gledalec v resnici ostane brez jasne razlage, kaj konkretno potrebujejo. In še manj, kako je ~~Dvorana skrivnosti~~ tisto, kar se razkrije na koncu, prišlo pod New York. Morda je pretirano postavljanje vprašanj ob dejstvu, da slepec prebunka ducat nindž, res nesmiselno. A serija, ki se želi jemati resno(bno) in ki ima čas ter prostor za marsikaj, bi lahko imela močnejše pripovedne temelje.



OGNJENI KRST V LEDENICI

Na kraju sedme sezone Igre prestolov je Nočni kralj dobil letečo igračko, Daenerys táko za v posteljo, Cersei pa za v temnico, medtem ko si Starkovi otroci z Mezinčkom podajajo ornamentalno bodalo. Kalander hitro prešteje trupla in se zazre v prihodnost.

Kar se začne z masakrom in zaključi z incestom, bi za vmes terjalo nekaj več žmohta. Tako pa se zdi, da je S07 kljub odstranitvi militantnih, versko blaznih vrabcev na zaključku prejšnje kar preveč pod vplivom čistunskih sedmerih božanstev. No, z izjemo izdatnega žrtvovanja R'hllorju, saj so zmaji končno v prvem planu in bojnih linijah skoraj vsake bitke. Z njimi je povezan tudi največji preobrat v zgodbi, ki hkrati ponudi prvi del odgovora na vprašanje, kaj je tako dolgo zadrževalo invazijo Belih hodcev. Drugi del je seveda proračun za računalniško grafiko, ki je zagotovila, da so bile invazije, armade in horde vredne imen. Še bolj kot po estetiki pa bo sezona ostala v spominu po tem, kako presenetljivo malo vodilnih likov je zaključilo Igro za železni prestol, čeprav so bile izbrisane kar tri rodbine.



Retrospektivni prizor pokaže nadseptnika, ki razveljavi poroko princa Rhaegarja z Elio Martell in ga poroči z Lyanno Stark. Po 21 letih smo tako bralci izvedeli, kdo je Jonova mama. Nakar še, kdo je fotr.

TETKA ZA SEKSPOZICIJO

Sedma sezona je prinesla pričakovane presežke glede na pomen te številke v mitologiji Pesmi ledu in ognja. Sedem poštirkanih epizod je vsebovalo vse, kar smo si želeli: pikre in kvantaške dialoge, strateško diplomacijo, epsko akcijo, krvavo morijo ter celo razcvet mlade ljubezni in vrnitev sekspozicije™. Ti elementi so dosegali standarde, a hitra zgodba je zahtevala veliko premikov po zemljevidu. Zaradi večjega poudarka na akciji pa junaki gledalcev niso več tako pogosto povabili na ježe in plovbe, ki so dajale najboljši občutek, da se gibljemo skozi živi, resnični svet. Tako so avtorji sezone pokazali vse, kar so mislili, da hočemo, ob tem pa pozabili, da je pot mnogokrat enako pomembna kot cilj. Kar se tiče potovanj; v zadnji epizodi je mimogrede razloženo, da dothraška horda pri polni hitrosti potrebuje dva tedna ježe od Kraljevega pristanka do Zimišča. Če to postavimo v perspektivo, so vsi premiki znotraj časovnice sezone logični. Izjema je Samovo prečkanje kontinenta, ki ga je okronal tako, da si je prisvojil Gillyjino razkritje Jonovega stanu.



Če smo bili pred zasloni nestrpni, ko smo več sezon čakali na epske zmajske boje, kako je moralo biti šele Nočnemu kralju, ki nanje čakal nekje 8300 let. A rek 'kdor čaka, dočaka' drži tudi onkraj Zidu.

V prejšnji sezoni je Branova vizija odkrila Jonovo poreklo, zdaj pa še ključni podatek, da mu je ime Aegon Targaryen in da je zakonski sin Rhaegarja Targaryena, prestolonaslednika Sedmerih kraljestev in Daenerysinega brata. To spremeni več premis, na katerih stoji ustavna ureditev Zahodnjega. Za začetek je bil Robertov upor, ki je strmoglavil Targaryene, osnovan na laži in ljubosumju, saj Robertove obljubljene neveste Lyanne Stark niso ugrabili, temveč je srce prepustila Rhaegaru. Njuna poroka pomeni, da je Jon oziroma Aegon legitimni kralj, celo bolj kot njegova teta Daenerys. Tista teta, s katero kralj Severa v zadnji sceni pristane v postelji. In to le nekaj minut po tem, ko se zaključi osrednje incestno razmerje med dvojčkoma Jaimejem in Cersei Lannister; tisto, ki je pravzaprav sprožilo uvodni zaplet pred mnogimi leti. Igre prestolov se drži sloves serije o joških in zmajih, a kaže, da v ta opis sodi tudi krvoskrunstvo.



"Petyr, a uganeš, iz česa sem diplomirala v šoli za poklicne morilce? Naj ti namignem z zamahom bodala." Jezični dohtar je tako dobil sicilijansko kravato, Arya pa nov izkustveni nivo.



Cleganebowl si želimo, odkar vemo, da je bratec prismodil Psa in mu s tem priskutil ogenj. Spopad bo moral biti veličasten, a ga ne bomo videli tako kmalu. S08 bržda pride na spored šele 2019.

POŽIGI IN POBEGI

Če se je zadnji del šeste sezone zaključil z epskim posnetkom nenadkriljive armade pod banderami Daenerys Targaryen, smo v prvem delu sedme spremljali, kako so Lannisterji v zavezništvu s krakenom Euronom in Samovim očetom Tarlyjem odbili in ustavili njeno invazijo. V prvih treh epizodah so vzele slovo velike hiše Frey, Martell in Tyrell, se je pa vrnilo seme Baratheonov. Po mnogih ugibanjih, kam je odneslo Gendryja, ki ga je Davos vkrcal na čolniček v 4. sezoni, smo bastarda odkrili v Kraljevem pristanku. V enem od pretirano samoreferenčnih trenutkov se Čebulni vitez iz tega celo pošali. Drug tak trenutek je bil naskok Zmajske matere na lannisterske vrste, ki je ponudil veličastni televizijski rekord Igre prestolov za največ zažganih kaskaderjev (73 v epizodi, dvajset naenkrat). Še lani je namreč krožila šala, da bodo večino dodatnega proračuna požrle piromanske težnje tehnične ekipe.
Ta požig je bil Daenerysin prvi resni odziv na poraze in je Lannisterje stal večino pešadije, igralca Jeroma Flynna pa spoštovanja publike. Čeprav je bil njegov kvantaški Bronn zmeraj eden najbolj priljubljenih junakov, je v intervjuju povedal, da so ga začeli ljudje na ulici zmerjati, ker je skušal ubiti zmaja. Vojaški podvigi na jugu so se zaključili z mirovnim pogajanjem pred Kraljevim pristankom. Na tistem zboru je prišlo do že dolgo pričakovanih srečanj med liki z vseh vetrov, dasi je bilo vse skupaj precej telegrafsko. Naslednja knjiga The Winds of Winter bo temu in še mnogočemu nedvomno namenila več prostora. Po zadnji napovedi bodo Vetrovi zime zaveli enkrat v letu 2018. Za neučakance je George R. R. Martin na spletu že objavil enajst poglavij iz predvidoma 1500-stranskega dela.

ŠTRLEČI PRST

Medtem so Sever trle razvlečene spletke med Sanso, Aryo, Branom in Mezinčkom. V intervjujih sta bila avtorja serije Benioff in Weiss videti jako ponosna nase, da sta ustvarila ta zaplet. A vsakdo, ki spremlja Igro prestolov, je lahko že od daleč zaznal, kam krvovolk taco moli. V Mezinčka, kakopak. Za pravi suspenz bi potrebovali malo bolj razgibano dogajanje, ker pa je ves čas kazalo, da ima vse niti v rokah Baelish, je bilo jasno, da bo sledil preobrat. Tako se je Sansa izkazala kot preudarna vodja in kot kaže, bo ostala varuhinja Severa vsaj še par minut naslednje sezone. Zimišče bo namreč ponovno na udaru, kriva pa je odprava Jona Snega, ki je šla daleč na Sever na lov za neživcem. Tega so sicer uplenili, toda cena zanj je bila astronomska. Ne samo, da so izgubili edinega človeka na kontinentu, ki je prakticiral oživljanje, marveč še zmaja Viseriona. Točno ta sestavni del je Nočni kralj potreboval, da se prebije skozi Zid. Najbrž je ravno v ta namen s sabo priročno vlačil ogromne ketne.
Zaključek sezone je dal upanje na strnjene vrste upora proti zombakljem, a hkrati natresel toliko povodov za razprtije, da bo moralo biti poslednjih šest naslednjih epizod prekleto nabasanih in dolgih. Žal jih skoraj zagotovo ne bomo videli pred letom 2019. Sploh ker morajo pred začetkom snemanja počakati na primerno zimske razmere. Prva bitka bo najbrž za Zimišče, nakar bo sledila še ena z Lannisterji in Zlato družbo. Možnosti, da bi se ti borili ob boku Jona in Daenerys, se zdijo nične. Le kakšno pogibel bo doživela Cersei, morda od roke lastnega brata? Kaj pa bo z drugim kraljevskim parom, ko se bo razkrilo sorodstvo? Najbolj logična rešitev se zdi, da bo en od njiju umrl, drugi pa bo na koncu zavladal, otožen. Glede na prakso samopomilovanja in jadikovanja ima Jon nekaj prednosti. Še bolj martinovska se zdi opcija, da oba premineta, a za njima ostane otrok, ki ga njuni svetovalci vzgajajo. Če se bo serija zaključila s prihodom pomladi, je za to dovolj časa.
Nakar so tu temačne teorije. Denimo, da sta Bran in Nočni kralj ista oseba, ker sta podobno oblečena. Ali pa, da so Beli hodci zgolj nerazumljene duše, ki jih ogrožajo ljudje. Veliko bolj verjetna je cikličnost dogodkov: da bo ogromni zmaj Drogon zažgal modrookega Viseriona, kakor je khal Drogo nadutega princa Viserysa. To bi moralo biti dovolj za preobrat bitke, ki ne bo boj, temveč mesarsko klanje.



Druga postava sanjske ekipe: namesto poraženih Greyjoyev, Dornijčank in trnove kraljice ji hrbet krije Sever. Kmalu se jim pridruži Jaime, edini, ki ga je ugrabljeni neživec zares prepričal.

IDEJE ZA ŽIVLJENJE PO IGRI PRESTOLOV

HBO je napovedal, da je v pripravi kar pet odvrtkov (spinoffov), potencialnih novih serij, postavljenih v svet Pesmi ledu in ognja, od tega naj bi bil vsaj en umeščen pred obstoječo godljo. Zaenkrat še ni znanega nič, a imamo par predlogov.
1. Brat Ray in nadmoister Ebrose: cvet britanskega igralstva Ian McShane in Jim Broadbent sta se v seriji pojavila le bežno, a sta ustvarila markantna lika, da bi ju z veseljem še gledali, kako debatirata o znanosti in morda zraven razrešujeta umore. Pa zvrneta čašico rujnega ali dve.
2. Robertov upor: čeprav je razplet znan in zdaj vemo, da je temeljil na zmoti ali laži, je v taki vojni veliko prostora za človeško dramo in seveda epsko mečevanje. Sploh če je podana iz perspektive običajnih vitezov ali pešakov.
3. Divjež išče ženo: v tretji sezoni smo skozi Jona Snega spoznali življenje svobodnih ljudi onkraj Zidu, ki je dalo slutiti široko in samosvojo kulturo, obogateno skozi sožitje z velikani, vargi in drugimi fantastičnimi bitji. Serija bi lahko bila drama, kvazidokumentarec ali celo parodija resničnostnega šova.
4. Aegonov pohod: ulet Targaryenov na zmajih in vojna za Sedem kraljestev bi mogla biti osnova za še bolj megalomansko serijo, kot je Igra prestolov. Mi smo za.
5. Vzpon Braavosa: svobodno mesto Braavos so ustanovili sužnji, ki so premagali gospodarje. Čeprav je bil velik del Aryine zgodbe postavljen tja, je bila njena perspektiva preveč brezimna, da bi dobro orisala to talilnico kultur.



Euron Greyjoy je kralj, pirat in berserker v eni osebi in najbolj psihopatski lik sezone. Ne pozabimo tudi, da je edini poleg Jona in Berica, ki je vstal od mrtvih, pa čeprav po le par trenutkih med kronanjem. Poleg tega ima ladjevje z GPSom!



Podoba napada zmajske khaleesi na Lannisterje se je po lokaciji in hrupu topotajočih kopit zgledovala po vesternih, ampak ta kader je čista Apokalipsa zdaj! Jutranji zmajev ogenj res diši po zmagi. Eden najboljših prizorov serije!



NOVI JAPONSKI GODZILA

Sneti se ozre navzgor med velemestne stolpnice in uide mu sraga urina. Nad njim se razpenja kot fuzbalsko igrišče velika danka bajeslovnega pošastina, ki ga daje huda lijavica! Na srečo gre le za sanje, ki jih je spodbudil film Shin Godzilla. Fju.

Tri leta minevajo od drugega hollywoodskega filma z orjaškim nadbitjem Godzilo, ki za razliko od onega z Matthewem Broderickom in t-rexovsko pošastjo ni smrdel. Še več, uspešni zahodni reboot je spočel širši univerzum MonsterVerse, ki se je nadaljeval s Kong: Skull Islandom. Vanj čez čas prideta Godzilla: King of the Monsters in Godzilla vs. Kong. Hkrati pa je nanovo spodbudil zanimanje za 'kralja monstrumov' doma na Japonskem, zato je lastnik izvirne licence Toho poskrbel za vnovičen štart franšize. Njen enaintrideseti del je Shin Godzilla ('shin' pomeni 'nov'), za fudžijamske razmere visokoproračunski celovečerec, ki na krilih Evangelionovega režiserja ter scenarista Hideakija Anna prinese bistveno drugačen slog in estetiko od Američanov.



Kolenski refleks vlade je naskok z vojaškimi sredstvi. So heliči količkaj efektivni proti kolosu?

Premier v delovnih cotah prebivalstvo miri z nepreverjenimi podatki, s čimer film pokritizira splošni odziv politike v takih primerih.





Film ne bo dobil oskarja za učinke, toda morda je uničenje ravno zaradi njihove grobosti bolj pristno.

SAYONARA, SHIBUYA

Težava je klasična: iz morja v Tokio prilomasti 'Gojira', ki se ga je treba znebiti. (O sami kreaturi smo velik članek napisali v Jokerju 250, kjer najdeš vse o njem.) Že pri tem naletimo na nezahodnjaško smernico, saj tu ni heroja, ki bi pištolersko reševal svet, družino in nepremičnine. V Godzilli 2014 smo spremljali točno takega, medtem ko veliki G ni bil negativna pojava, temveč se je človeštvu kljub stolpniški megadestrukciji pomagal znebiti hudobnih pterodaktilskih nakaz. Tale japanski je vse kaj drugega, saj taca vse pred sabo, evolvira v višje oblike in prav nemarno znori, ko mu vojska preveč popraska hrbet. Prizori izdatne demolicije Tokia so tehnično na opazno nižji ravni kot San Francisca, toda idejno je sveži repato-zobati Godzilla strašnejši kot tam. Sposoben je tako bruhanja ognja kot cvretja s curki radiacije in prestrašeni ljudje ga večkrat opišejo kot "božansko reinkarnacijo". Od tod menda beseda 'god' v zahodnem poimenovanju. Če oziroma kako ga premagajo, ne povem, a je obračun bistveno bolj domišljijski od preprostega obmetavanja z eksplozivi. Tudi pot do tja je posejana z vznemirljivimi prizori težko predstavljivega demoliranja.

NASLEDNJI GODZILIČ

... ne bo prišel iz Hollywooda, saj so King of the Monsters premaknili na 2019., temveč kakor Shin G z rodne Japonske. Šlo bo za celovečerno risanko Godzilla: Monster Planet, prvo v načrtovani trilogiji. V tej verziji se bo pisala daljna prihodnost, v kateri bodo ostanki človeštva po dolgem vesoljskem potovanju skušali vzeti nazaj Zemljo iz tac orjaških bitij kaijujev. Torej Godzile in njenih kameradov oziroma sovražnikov, kot so moljasti titan Mothra, zmajati Ghidorah in tako dalje. Problem ne bo le v njihovi velikosti in ihtavosti, marveč v tem, da so postali temelj novega ekosistema. Ne ve se, če bomo v tem futurizmu ugledali tudi SpaceGodzillo, bo pa anime novembra najprej štartal v domačih kinih, nakar ga bo Netflix stočil po vsem svetu. Proračun bo tej uglednosti primerno visok in vlagatelji še zdaleč ne ciljajo samo na godzila-geeke.



Prav tako je zanimivejša od ameriške pripovedna vsebina. Hollywoodski Godzilla ni bil brez sporočil, vendar je bil tipska, preprosta junakijada. Shin pa okrog radostne destrukcije splete pravo simbolično mrežo. Boj z grdim titanom ni stvar hrabrega kavbojca, temveč skupinski podvig, kajti v slogi je moč – tako za rižojedi narod kot človeštvo vobče. Vladni premier, ministri, neprilagojeni raziskovalci alternativnih načinov zavdanja gnusobi … Vsi se morajo domeniti, uskladiti, pomiriti. Likov in debatiranja je zategadelj obilo, tako da dveurni film ni tako poln razčefuka, kot smo vajeni od Tovarne sanj. A če si se pripravljen posvetiti in zatopiti, razločiš preštevilne hvale in kritike počasnega, kompleksnega odzivanja. Tistega, ki je tako zavleklo posredovanje pri katastrofi v Fukushimi, kar scenarij spljuva s hladnokrvno ironijo. Ureditev je posledica miroljubne japonske zakonodaje in težnje po varovalkah pred uveljavitvijo imperialističnih teženj, ki so deželo med drugo svetovno vojno stale neznosnega trpljenja. Pa tudi zavračanja osebne odgovornosti in skrivanja v množici. Trepetanje pred sproženjem tretje jedrske bombe v Shin Godzilli vrača grozljive spomine na Hirošimo in Nagasaki, obenem pa skozi spopadanje s starimi travmami Japonsko očiščuje in jo krepi na mednarodnem prizorišču. Le-to je v filmu takisto prisotno, za nameček pa sta izpostavljena še gospodarski in znanstveni vidik. Godzila s tacanjem deželi prizadeja orjaško ekonomsko škodo in državni dolg se nadalje poveča, čudaki izven vojaškega ustroja pa študirajo njeno krvno sliko in si razbijajo genialne betice, kako ji škoditi brez nuklearnih plamenov. Ti bi verjetno povzročili še več škode kot prikazen spod gladine. Elementi torej, za katere v preprostem popkornovskem divjanju zahodne vizije ni časa.

KAJ(JE)DŽU?!

Če besedo *kaiju* navržeš geekastim ljubiteljem japanske (pop)kulture, ki jim pravimo otakuji ali weeabooji, bodo takoj vedeli, za kaj gre. Kaiju z izgovorom kaidžu pomeni 'čudno žival' in označuje filme z velikimi pošastmi. Med njimi so kače, kuščarji, zmaji, bogomolke, opice, hobotnice … V skladu s svojo korpulentnostjo te beštije ne poležavajo in ne precejajo planktona, marveč se običajno lotijo kakšnega velemesta ali druga druge. Najbolj znamenita je Godzila, v izvirniku Gojira (zlitek tokijskih besed za gorilo in kita). Ta spaka nastane zaradi jedrskih poskusov (beri: človeškovega vmešavanja v naravo). Seveda zato, da Japonci ne bi pozabili, kako so zaradi dveh atomskih eksplozij v drugi svetovni vojni malodane konec vzeli. Formalno Godzila sodi med daikaijuje, velike kaijuje, kjer so še Mothra, Rodan, Ghidorah in podobne gigantske nakaze.

Zahodna publika kaijuje pozna tako po Godzili in King Kongu, ki je imel tudi svojo japansko inačico, kot po zobatcih iz filma Ognjeni obroč, kjer smo se ljudje z njimi bojevali v orjaških robotih. Naslednje leto pride nadaljevanje Pacific Rim: Uprising, katerega snemanje so ravnokar zaključili. Ne bo šlo za direktno nadaljevanje, marveč za 'reinterpretacijo materiala' po idejah novega režiserja, medtem ko je Guillermo del Toro priskrbel le okvirno zgodbo, ki bo sledila preteklim dogodkom. Odvijala se bo deset let po enici, leta 2035, ko obudijo obrambni program. Charlieja Hunnama ne bo več in glavno vlogo bo imel Jake Pentecost, sin Stackerja Pentecosta iz enice, ki ga bo upodobil vojnozvezdni zamorec John Boyega. Poudarek seveda ne bo na ljudeh, temveč na metalnih gromozanskežih jaegrih, ki jih bo po dražilniku sodeč dosti novih vrst. Koga ali kaj natanko bodo sekali, streljali in tepli, še ne vemo, gotovo pa bo sodilo med dodatno nabrekle in nasikane kaijuje.



ANTIESKAPIZEM

Shin Godzilla, ki je lani po kinih v naši hemisferi hodil pod nazivom Godzilla: Resurgence in ga zdaj tržijo na ploščku, je definitivno vreden ogleda. Ne le za ljubitelje kaiju filmov, marveč za širšo publiko. Predvsem odraslo, ki razume, da je Godzilla le pripodobna konkretizacija strahov, za katerimi trpi sodobna japonska družba. Smešni megadinozaver iz pravljic, ki terorizira metropolo, je s tega stališča vse kaj drugega.



Z Godzilo v nadalje evolvirani formi ne gre češenj zobati, zato krivookci proti njej uporabijo vse, kar imajo!



ČE PRESTOPITE MEJO,
VAM BO SMRT SLEDILA.
ELLEN PAGE
DIEGO LUNA
NINA DOBREV
TANKA LINIJA SMRTI
V KINU OD 12. OKTOBRA
COLUMBIA PICTURES PREDSTAVLJA V SODELOVANJU S CROSS CREEK PICTURES PRODUKCIJO LAURENCEA MARKA/FURTHUR FILMS/SAFRAN COMPANY FILM NIELSA ARDENA OPLEVA "TANKA LINIJA SMRTI"
JAMES NORTON KIERSEY CLEMONS GLASBA NATHAN BARR KOSTUMI JENNY GERING MONTAŽA TOM ELKINS SCENOGRAFIJA NIELS SEJER DIREKTOR FOTOGRAFIJE ERIC KRESS, DFF IZVRŠNI PRODUCENTI MICHAEL BEDERMAN ROBERT MITAS
DAVID BLACKMAN BRIAN OLIVER TYLER THOMPSON ZASNOVA PETER FILARDI SCENARIJ BEN RIPLEY PRODUCENTI LAURENCE MARK MICHAEL DOUGLAS PETER SAFRAN REŽIJA NIELS ARDEN OPLEV
FlatlinersMovie.net #FlatlinersMovie
SONY
COLUMBIA PICTURES
a Sony Company

IT

Največja antireklama za klovne po Ronaldu McDonaldu se je prebila na veliko platno. Ena hujših spak iz nočnih mor Stephena Kinga se skozi temačno vzdušje, natlačeno z gomazečo grozo, počasi ovija okrog glavnih junakov. Dogajanje sledi knjigi It, Tisto, in je postavljeno v osemdeseta, v mestece, ki trpi za epidemijo pogrešanih otrok. Kot se razkrije že na začetku (in je pravzaprav del popkulturne izobrazbe), jih ugrablja strašni klovn Pennywise, manifestacija zla, ki že generacije napada mesto. Billu Skarsgårdu v kultni vlogi pri nagovarjanju otrok uspe ustvariti vtis navihanega, malo osladno prijaznega klovna. Ta iluzija zdrži, dokler ima del obraza skritega v temi. Zato je šok toliko bolj pristen, ko se pred napadom zareži in razkrije usta polna neenakomernih, ostrih zob. Klovnovska norčavost se občasno pokaže tudi pri napadih, vendar je ves 'humor' zmeraj v službi potenciranja groze.



It je dokaz, da prava groza ni zgolj tista, ki je skrita v sencah. Še srhljivejši so morilski klovni z ostrimi zobmi, ki skačejo v kamero.

Režiser Andrés Muschietti poskrbi za grozljivki primerno atmosfero, polno napetosti in čakanja na tisto, kar bo skočilo iz teme. Ob tem pa ustvari odlično protiutež z zgodbo o odraščanju in mladostniški svobodi poletnih počitnic, saj so glavni junaki pristni mulci s prioritetami, ki pritičejo temu življenjskemu obdobju. Vseeno ni mogoče ubežati občutku (ponovnega) déjà vuja. V prvi vrsti seveda zaradi pretekle priredbe romana, miniserije iz leta 1990, še bolj pa zaradi Netflixove nizike Stranger Things. Povsod imamo skupino otrok, ki med iskanjem pogrešanega prijatelja odkrije nadnaravno zlo. Odrasli jim seveda ne verjamejo, zato ta mali vzamejo boj v svoje roke. Stranger Things je črpal inspiracijo iz številnih Kingovih knjig, a je to naredil z dovolj distance, da je izpadlo kot poklon mojstru in ne kopija. Tale film pa je prišel v kino ravno ob pričakovanju druge sezone serije. A je obenem res, da bo komu še bolj dogajal prav zaradi tega, saj je več kot soliden fiks kombinacije groze in tesnobe, pustolovščine in svobode odraščanja za premostitev časa do konca oktobra.

Za oboževalce knjige: ta je čislana zaradi podrobnih opisov groze, ki burijo domišljijo in ježijo kožo, česar film ne poustvari. Težko bi jih! Vsebinsko pokrije prvo polovico romana (nadaljevanje sledi, ako bo film dovolj uspešen), večina odstopanj pa je skladna z miniserijo. Tisto se zmeraj manifestira v klovna, razlaga mitologije je površinska in najbolj zloglasna (seks) scena knjige je izpuščena. Branje še vedno prednjači … ***Kalander***

Tisto je na velikih platnih. In v mestni kanalizaciji.

THE DARK TOWER

Stephen King ne piše le srhljivk, temveč je med letoma 1998 in 2012 ustvaril marsikomu neznano fantazijsko sago Temni stolp. Še več, pisatelj sam pravi, da je to njegova največja mojstrovina. Obsega osem debelih knjig in sledi viteškemu revolverašu Rolandu Deschainu, ki roma k skrivnostnemu Stolpu in se trudi potolči še bolj skrivnostnega moža v črnem. Kompleksno sago so hoteli najprej pretvoriti v TV-serijo, a naneslo je, da so posneli celovečerec z zvezdniško zasedbo. Širom internetov je zadeva skurcana, vendar se s temi mnenji ne strinjam povsem. Po mojem bolj sodi k luštni pokovki srednjega kalibra v stilu Power Rangers in Mumija kot k dreku tipa Transformers in Valerian.

Knjižne metaforičnosti in nianse so v uro in pol dolgem izdelku zvečine letele skozi okno in ostala je dokaj preprosta avanturistična zgodba, namenjena predvsem najstnikom. V središču časovno in prostorsko povezanega univerzuma stoji Temni stolp, ki Zemljo in druge svetove brani pred smrtjo in temo. Slednjima je zavezan čarodej Walter, ki ugrablja posebnega otroke in z njihovo duševno energijo ruši Stolp. Eden teh otrok je enajstletni Jake, ki v sanjah vidi coprnikove mahinacije in edinega preostalega revolveraša. Skupaj se zoperstavita Walterju, ki je poln zvijač, pa tudi med njima vladajo številna trenja.



Begunec proti domačinu? Suženj proti sužnjelastniku? Eh, rasa tu ni prav nič važna in metafor je v filmu bore malo. Gledaš, imaš se kar fino, greš.

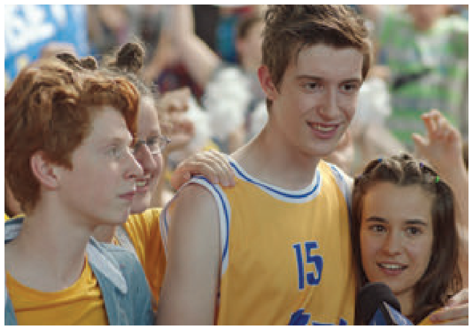
Scenarij ni ravno oskarjevski, toda dogodki lepo tečejo in nastopajoči so dobro izbrani. Visoki, mrki Elbajev Idris je perfekten za upodobitev osamljenega strelca, zadnjega svojega rodu, ki mu je odpornost na Walterjeve čare prinesla obilico bolečine. Matthew McConaughey mu s sluzavostjo in prikrito okrutnostjo ustvari odličen antipol, dočim Jake poskrbi za mladega junaka, s katerim se ciljno občinstvo zlahka poistoveti. Ne manjka s fantazijo začinjene strelske akcije, kjer Roland vihti pištoli iz ekskaliburske kovine, in prisotna je grozljiva demonska nota, kot se za Kinga spodobi. Kul je prehajanje med New Yorkom današnjika in drugimi svetovi, čeprav bi lahko iz njih iztisnili več vizualne veličine. Najbolj pa se mi je dopadlo sveže mešanje nekoliko retro tehnologije in magije, kar filmu daje čar in okus. Seveda bi bilo jako fino, če bi se enako potrudili z zgodbo, ki res ne pusti dobrega vtisa, notranjo logiko in izročilom. Ni razloženo, čemu bi Stolp, ki brani nedolžne duše, uničevale ravno dotične, neznanki ostaneta Walterjevo in Rolandovo ozadje … Vsak film je danes že dolg dve uri, ravno ta, ki mu bi obogatitev sedla in ga osmislila, pa je okrnjen! ***Sneti***

Za romanje k Stolpu je treba pobrskati po gusarskih arhivih.

KOŠARKAR NAJ BO

Praviloma velja, da celuloidna različica ne doseže knjižne predloge. Tako je tudi v primeru najnovejšega slovenskega mladinskega filma, ki je posnet po mladinski zgodbi Primoža Suhodolčana iz leta 1994 Košarkar naj bo! Čtivo nas je nasmejalo do solz, saj je povest o visokem, štorastem, zmeraj lačnem mulcu napisana v prepoznavnem avtorjevem slogu. Poleg hecnih likov, nerodnih zapletov in srečnih razpletov se koroški pisatelj veliko igra z besedami in tako skuje marsikatero novotarijo, ki še dolgo ostane v ušesu. Bukla je do novega tisočletja dobila zabavni nadaljevanji in tako postala trilogija, preden je bilo to moderno.

Otvoritveni kadri nam predstavijo glavnega junaka, osnovnošolca Ranto, ki je klada na vseh področjih. Nima pojma o šoli, za šport je uporaben kot vilice za juho, ob puncah pa pada po tleh, namesto da bi izustil koherenten stavek. A na srečo ima čupavega, dolgojezičnega prijatelja Smodlaka, ki mu na vse kriplje pomaga, da postane obče uspešen. Posebej v "mrcvarjenju gume in njenem natepavanju skozi rinko," kakor košarko poimenuje Suhadolčan. Kljub temu, da je prav Rantin klepetavi kolega nosilec najboljših primerov besedne komike v knjigi, na platnu njegovi štosi izpadejo izumetničeni. Po drugi strani pa je glavni lik v svoji zmedenosti dovolj prepričljiv in komedijantski. Ker je zgodba stara, so jo malo pomladili tako, da gumitvistu delata družbo mobitel in selfie palica, čeprav bi bila brez njiju še zmeraj povsem verjetna.



V novem mladinskem celovečercu, narejenem po literarni predlogi, preščipnjeni Ranta ter njegov gostobesedni prijatelj Smodlak pokažeta, kako lahko z nekaj truda vsak štor postane fejst fant.

Zaradi krasnih mladostniških spominov so bila pričakovanja velika. Še posebej, ker se je pod scenarij podpisal pisatelj sam, kar bi moralo biti zagotovilo, da bodo besede tekle kot namazane, publika pa se bo od krohota valjala med kinematografskimi sedeži. Dodaten smeh obeta igralska zasedba, ki naturščkom v pomoč postavlja Ano Mario Mitič, Matjaža Javšnika in Lada Bizovičarja. Žal pa je slikosuk, četudi se zvesto drži predloge, manj smešen od čtiva. Od nekam okornega izdelka mi je pozornost vse prevečkrat bežala.

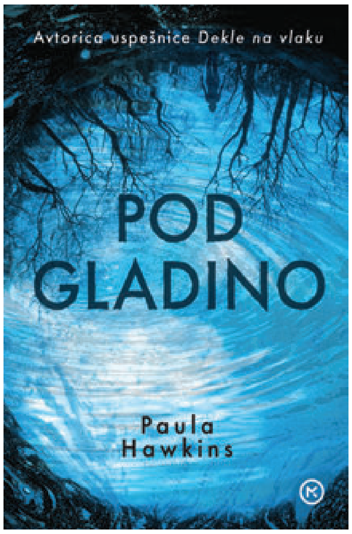
Film vseeno lepo sodi v navijaško vročico evropskega prvenstva, njegovo pozitivno sporočilo pa si velja vzeti k srcu ob začetku novega šolskega leta. Ranta je dokaz, da lahko še tak bukselj z veliko švica razvije svoje potenciale in celo zapeca najbolj luštno punco na šoli. V domači literaturi imamo čudovite pripovedi, ki bi bile lahko še kdaj osnova za povečano prodajo kinovstopnic. Le ščepec čarobnega prahu je treba dodati. ***PrFOXa***

Domače filmarje podpiramo od 7. kimavca dalje.

Paula Hawkings: POD GLADINO

Namesto da bi se brezdelno kopala v denarju od prodanih osemnajstih milijonov izvodov uspešnega romana Dekle na vlaku, se je Paula Hawkings spravila nad tipkovnico in dostavila nov psihološki triler. Ta nas popelje v idilični Beckford, mestece ob reki, kjer se kopičijo trupla, kakor da bi pomotoma čofnili v epizodo Umorov na podeželju.

Jules Abbott se mora vrniti v rodni kraj, saj so njeno sestro Nel mrtvo potegnili iz zloglasnega rečnega tolmuna. Povratek je zanjo bolj neprijetnost kot tragedija, saj do sestre kuha prastare zamere. Za povrh se mora junakinja v teh neprijetnih okoliščinah preleviti v skrbno teto, saj je Nel za seboj pustila petnajstletno uporniško hčerko. Junakinja ob pospravljanju sestrine hiše odkriva njeno bolestno obsedenost z reko in drugimi ženskami, ki so se v njenih mračnih globinah poslovile od tega sveta. Pri tem je zmeraj bolj prepričana, da Nelina smrt ni nesreča ali samomor. Toda v Beckfordu je tako, kot v malem mestu mora biti: vsi vse vedo, a nihče ničesar ne pove, zato Jules zabrede v nevarnosti.



Kakor Dekle na vlaku nam avtoričin najnovejši roman ponuja pogled na dogajanje z različnih zornih kotov. A tokrat je pripovedovalcev več kot deset, kar je na trenutke naporno. Zvečine so skrivnostni in sumničavi, zato se resnice od njih ni nadejati. Ne zmorejo je povedati niti sebi, kaj šele Jules ali bralcu, zato je roman poln napačnih sledi. Poleg tega linearno pripoved občasno prekinjajo njihovi spomini ali tretjeosebni prizori smrti iz preteklosti. Kljub temu branje lepo teče, mrakoba in mističnost pa se mešata s srhljivimi scenami, pri katerih je bolje imeti prižgane vse luči v hiši.

Ob pretežno ženski nabor likov je avtorica postavila nekaj posebnih dedcev, ki mešajo štrene beckfordskim sosedam in bralcu. Ravno toliko jih je, da je roman prijetno vzvalovan, a hkrati dovolj uravnotežen, da ne gre za povsem babje čtivo. Vsekakor je krasna študija medsoseskih odnosov v relativno zaprti skupnosti, ki hladno posega po skrajnih rešitvah, da ohrani skrivnosti globoko pod gladino. ***PrFOXa***

Erika Johansen: USODA KRALJEVINE TEARLING

Večžanrska trilogija je tudi s pričujočim slovenskim prevodom prispela do zaključka. Saga o kraljevini Tearling se je z umestitvijo v izmišljeno deželo pričela kot tipična fantazija, nadaljevanje Napad na kraljevino Tearling pa je priključilo nov zgodbovni lok s startom v distopični Ameriki prihodnosti. Neobičajno prepletanje zvrsti je niz z vidika izvirnosti krepko povzdignilo nad podobna dela, katerega vrlina so med drugim osrednji nastopajoči. Ti v skladu z modernimi smernicami niso orisani kot popolni junaki, saj premorejo hibe ali jih bremenijo sence preteklosti. Podobno je z glavno protagonistko, kraljico Kelseo, ki se zoperstavi suženjskim pošiljkam svojih podanikov vojaško močnejši sosedi. A dejanje ni brez posledic in da bi zaščitila ljudstvo, se sovražni vladarici preda v ujetništvo. Medtem se na domačem dvoru ob njeni odsotnosti pričně zahrbten boj za oblast ...

Usoda kraljevine Tearling združi odprta vprašanja obeh prepletajočih se štorij. Obširen del je namenjen izvoru kraljevine, saj se v preteklosti skrivajo mračne skrivnosti, ki močno vplivajo na čas Kelseine vladavine. Prebivalci



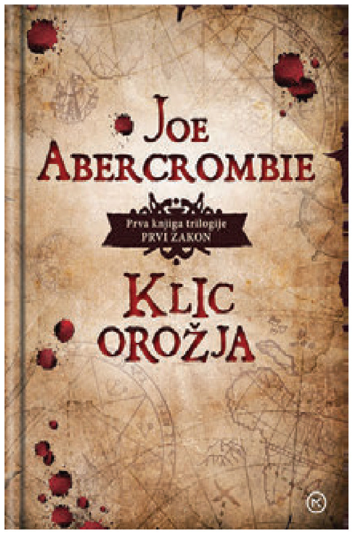
njene dežele so namreč potomci izseljencev iz distopičnih ZDA, ki so v nov svet skozi portal pripotovali z željo, da bi ustanovili primitivno utopijo. Človeška nrav, z ljubosumjem na čelu, premaga še tako plemenite cilje po solidarni skupnosti. Zapletena zgodba pa se na poti do cilja žal izgubi. Johansenova ima veliko težav z osredotočenostjo in pot spominja na tavanje po brezpotju, kjer nekatere solidno opisane like brez razloga pomakne v ozadje ali na njih gradi (feministično) družbeno angažirano snov, ki ne doda nobene poante. Avtorica v zahvalah že sama priznava, da je s to knjigo imela toliko težav, da bi jo med pisanjem občasno najraje uničila. To se med drugim kaže pri zaključku, ki se zdi kot lahek izhod namesto resnega poskusa zaokrožitve potegnjenih niti.

A vseeno ne gre za tako slab izdelek, da bi pustil slab priokus na celotni seriji. Trilogija kljub vsemu izžareva dovolj moči, da je navdušila številne bralce, avtorica pa že pripravlja nove izlete v svet Tearlinga. Mimogrede: na ovitku prvega dela v angleščini je poudarjeno pisalo, da se pripravlja film z Emmo Watson v glavni vlogi. A marketingarji so prehitevali dogodke, saj je Hollywood ob več nedavnih spodletelih ekranizacijah podobnih del postal previdnejši pri lansiranju novih franšiz. Na upodobitev bomo zato še počakali. ***Flegma***

Joe Abercrombie: KLIC OROŽJA

Pred leti sem med sprehodom po zagrebških knjigarnah občutil zavist do južnih sosedov, ki so se kopali v vrhunskem prevedenem fantasyju. A kdor čaka, dočaka, in tudi Slovenci smo zdaj po tej plati na približno spodobni ravni. Zbirka Srednji svet Mladinske knjige je nabreknila in gosti odličnice, kot so Saga o Zemljemorju Ursule K. Le Guin, Artemis Fowl Eoina Colferja in Srce iz črnila Cornelie Funke. Pa seveda Gospodar prstanov, Hobit in Igra prestolov v vsej svoji zimiščni gloriji. Njeni najsvežejši pridobitvi sta Izruvana (Uprooted) od Naomi Novik in pa temni biser, da ne rečem jezdec moderne fantazije za odrasle, Klic orožja (The Blade Itself) angleškega pisca Joa Abercrombieja. O tem začetnem delu trilogije Prvi zakon in avtorju smo pred dosti leti že modrovali, toda izid v materinščini si zasluži ponovno omembo.

Znajdemo se v izmišljenem srednjeveškem svetu, katerega središče je z deželami v slogu Angleje in plemiškimi nazivi tipa 'dan Luthar' docela oblikovano po Evropi tedanjega časa. Sčasoma sežemo do Bližnjega vzhoda, Afrike in čez, a tja gresta nadaljevanji, dočim se Blade Itself osredotoči na politično nestabilno, notranje gnilo Unijo ter neposredno grožnjo s severa. Od tam prihajajo vikinški bojevniki in goblinsko-orčji zobatci 'šanke', toda kraljevina z nabuhlim, nesposobnim vladarjem in pokvarjenimi svétniki na čelu jih podcenjuje. Še dobro, da se pojavi ancientni mag in poveže nekaj herojev, ki bodo rešili dan, kajne?



No, ne. Eden ključnih gradnikov posttolkiensko-martinovskega fantasyja so antijunaki, in Klic jih je poln. Pajacem, ki jih nič kaj gandalfovski zaklinjevalec zbobna na kup, človek v roke ne bi dal niti seznama za v trgovino, kaj šele usode dežele ino sveta. Med njimi so samovšečni oficir, od maščevanja napol zmešana črnka in barbar, ki si je strašni sloves pridobil s padanjem v neprostovoljno krvno norost tik pred pogibeljo. (Ja, 'blood rage' iz Warcrafta, kajti Abercrombie je gor rasel s špili in D&Djem!) Neprostovoljna, nasršena druščina se poda na vznemirljivo rajžo, polno brutalnih spopadov in s črnikastim humorjem prežetih situacij, ob katerih se istočasno režiš in kremžiš. Za to je odgovoren predvsem 'zvezdnik' serije, zveriženi inkvizitor Glokta, ki se je iz obetavnega, čednega častnika v cesarskih ječah prelevil v žleht nakazo škripajočega telesa..

Tak je oder uživantske predstave, katere strani kar same od sebe letijo mimo. Na kraju sploh nimaš občutka, da si jih predelal dobrih petsto, tako spretno zna Abercrombie peljati fabulo in tako sočno ter zabeljeno je izrazje. Domet je sicer opazno krajši kot pri Martinu, saj svet ni tako razdelan. Kažin pa kljub špricanju krvi vedno zaznamuje humor, ki ga incest ter krvava poroka pač ne izkazujeta. Tudi zmajev ni. So pa doživeti opisi mečevalskih obračunov in magij, ki nadlegovalce v kadi uživajočega coprnika razblinijo v manjšo krvavo nevihto. Preberi, ne bo ti žal. ***Sneti***

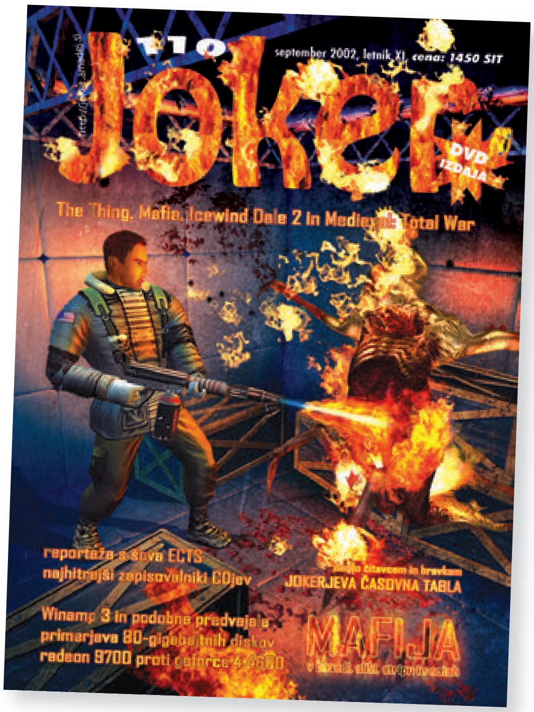
Tempus fugit

Za nas ne prav radostno dejstvo je, da opisi iger kljub temu, da zasedejo levji delež Jokerja, pridejo in gredo. Ko gledamo cifre za nazaj, se zvečine spomnimo legendarnih špilov, ne besedil o njih, naj je šlo v slednje še toliko truda. Isto velja za preizkuse hardvera, ki si jih nekateri tako zelo željo v aktualnih izvodih. Vzemimo za primer Joker 110. Priobčili smo testis zapisovalnikov cedejk, zapis o predvajalnikih MP3jev, primerjavo 80-giga diskov in radeona 9700 proti geforcu 4 4600. Vse te črke so bile neaktualne že čez nekaj mesecev, kaj šele danes. Nasprotno anali in vedeži ostanejo za vekomaj. (Kar seveda ne pomeni, da črtimo pisanje o tehnikalijah, le naglas razmišljamo.)

Osrednji zapis iz septembra 2002 je članek o mafiji. Kot podlago za prečit smo na priloženi CD, tlačenko, nasneli dvoje mediteranskih skladb iz Botra. Z njima je bilo vzdušno vsrkavati zgodbo in podatke o tem, kaj mafija je in od kod izvira. Začeli smo v Sredozemskem morju za časa Rimljanov, se preselili na Sicilijo, od tam odšli v ZDA h Caponu in Lucianu ter potem romali še na Kubo. Ob tem smo razložili, kaj je tommy gun, kako je z Botrom v knjižni in filmski obliki, kako je potekala prohibicija ... Seveda je članek dostopen na Joker.si, navdih zanj pa je dala kultna češko-slovaška igra Mafia: The City of Lost Heaven. Ta se je oprla na Čefurja (torej Grand Theft Auto III), a ga je simpatično predrugačila.

Druga črkovno-slikovna stran, vredna pomnjenja, se je tikala japonske celovečerne risanke Spirited Away iliti Čudežno potovanje. V Koloseju so jo zavrteli dobrega pol leta kasneje, februarja 2003, v slovenski sinhronizaciji s Pio Zemljič. Kakor mnogo drugih filmov studia Ghibli se je 'Sen to Chihiro no Kamikakushi' izvrstno postaral. Punčka Chihiro se znajde v pravljičnem svetu, vzporednem našemu, kjer postane služkinja in začne bledeti, izgubljati sebe. Njena odisejada je spomenik človeškemu duhu in uporniški mladosti, nekomformizmu, v katerega zapadeta Chihirina starša. Prejemnik oskarja za najboljšo animiranko in berlinskega zlatega medveda je danes DVDjan, blu-rayan, streaman in piratiziran. Klasika v pravem pomenu besede.

V oči pade tudi intervju z gospo, ki je bila pri velikem izdajatelju Electronic Arts skrbela za protipiratsko udejstvovanje. Ta založnik je namreč tistega avgusta v Sloveniji organiziral pravo pravcato antigusarsko konferenco, na kateri je z lokalnimi partnerji Vzhodne Evrope gruntal, kako zajeziti nelegalno presnemavanje in širjenje. Gospa je podala floskulne odgovore, v katerih je krivdo zvračala na kriminalne združbe in nevestne posameznike, na kraju pa je celo pribila, da *"piratstvo prispeva k višjim cenam in onemogoča ustvarjanje novih, izvirnih izdelkov."* Ahaa,



to je torej razlog za sedemintrideseti NFS in dodatek za Sims! :) V okvirčku poleg smo podali drugačno mnenje, začenši s tem, da je treba strankam ponuditi več, ne manj, kot se dogaja z ohrnimi DVD-šatuljami ter bednimi priročniki. No, čez nekaj let so slednji izginili z izgovorom, da izdajatelj ščiti gozdove, zdaj pa ponikajo še šatulje. Memento mori.



Icewind Dale II je bil nekaj posebnega. Ne le zato, ker gre za zadnjo računalniško igro grupe Black Isle in poslednjico, narejeno s pogonom Infinity Engine, temveč ker so ga zastavili kot akcijsko varianto dostikrat 'šahovskih' erpegejev po zgledu Baldur's Gate. Za 88 nam je dogajal vsled premetenih, močnih sovragov, ugank in štorije.



Way of the Samurai (85) se je odvijal na Japonskem na koncu dobe samurajev, ko ti vojščaki niso bili več privilegirani in so se morali znajti po svoje. Naš mečevalec je vandral po deželi, sprejemal štévilne odločitve v slogu pomagati nadlegovani dečvi ali ne, sledil nitim zgodbe ter nabiral tako rezila kot bojevalne tehnike.



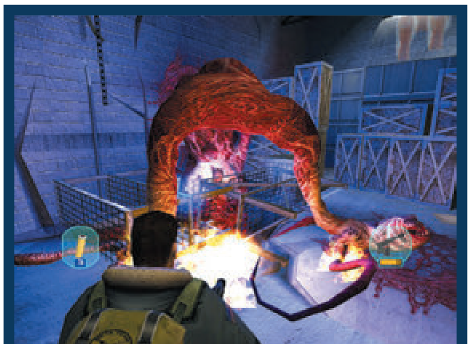
Turok: Evolutiona ne omenjamo zaradi ocene 64, marveč zato, ker je bil to zadnji 'klasični' dinolovski Turok pred rebootom koncem minulega desetletja. Acclaimovi razvijalci so sicer inovirali z mešanjem talnih in letečih strelskih stopenj. Po drugi strani pa so pred merek pošiljali horde dinotov za rutinsko odstranjevanje. Meh.



Predelani starosta **Defender of the Crown Remastered** (35) je bil deležen zabavnega opisa. V njem je izmišljeni mladenič srečal očanskega opisovalca in od njega izvedel, da nekdaj simpatična mešanica strategije in arkade "danes preprosto ni več to. Legende naj bodo tam, kamor sodijo. V park obledelih spominov."



V **Mafiji** (89) sta bila GTAjska svobodnjaštvo in postranskost manj poudarjena, toliko bolj pa osrednja rdeča nit. Misije so bile res pravomafijske, vzdušne in raznolike, od bežanja policajem po strehah prek pouličnih vojn s konkurenti do prohibicijskega prevažanja alkota. Malce sta zagnojila zadnji del špila in mnogokratno tečno ponavljanje zavoljo smrti.



Kultni film Stvor izpred petintridesetih let se je sklenil nejasno. Arkadna pustolovščina **The Thing** (67) je pripoved o vesoljskem tatu teles nadaljevala. A dasi je bilo kurjenje grozljivih spak na trenutke vzdušno, celotna izkušnja ni bila za prehvaliti. Omejeno gibanje, nekul shranjevanje, težavnost in enoličnost so špil zagnojili.



289

NOVI SVET | VODJA SKUPINE DESETIH | ODISEJEVA DOMOVINA | VELIKA STOPNJA JEZE, BES | IZUMRLA NOVOZELANDSKA PTICA | OSCAR PANNO | VRSTA IGRE NA SREČO | NESKLADNOST Z LOGIKO | SEDEŽ PALESTINSKE VLADE

SL. KANTAVTOR (JE TREBA DELAT) | MATIČNO, GLAVNO MESTO | MUSLIM. Ž. IME | IZREK, PREGOVOR | PRIPADNICA NEKD. RODOV V ITALIJI | KOFI ANAN | RIMSKI CESAR

HANKS | BRIT. KEMIK (HUMPHRY) | ŠPANSKA IN JUŽNOAM. TRAV. RAVNINA | PASMA PSOV | KORUZNA SLAMA | IVAN LEVAR | CELJSKA TOVARNA | VLAČUGA | GEORGE GERSHWIN | EGIPČANSKO BOŽANSTVO

GESLO IZHAJA IZ SLIKE | TOVORNJAK | PREBIVALKA IRANA | ČEBELJA PAŠA | PREBIVALKA EOLIJE V GRČIJI | ROMAN POLANSKI | ANTON INGOLIČ | POUDAREK, AKCENT | PREBIVALEC ISTRE | KRAVJA ANTILOPA | IGRALKA STARK | TATVINA | NAŠ SLIKAR (STANE)

STROKOVNJAK ZA KIBERNETIKO | STAROATENSKO KRVAVO SODIŠČE | MESTO V PORURJU, NEMČIJA | INDIJ | MOTNJA, DEFEKT | PERJE PRI REPI, NATJE

LASTNOST OZKEGA | SLAVKO OSTERC | DALJŠI M. SUKNJIČ | MESTO V IZRAELU (iz črk DOL) | ORANJE | PESNIŠKO IME ZA IRSKO | TANTAL | SOBNA RASTLINA, ŠKRNICELJ | ŽVRGOLENJE | VEK, DOBA | SL. CERKV. SKLADATELJ (ALOJZ) | IGRALKA IDA KRAVANJA (... RINA) | NATAKAR (LJUDSKO) | VITO TAUFER | JAP. TEHN. ZLAGANJA PAPIRJA | RADIJ | ZBOR KARDINALOV | TORKOVA PRILOGA DELA | ODLIČEN ŠPORTNIK, ŠAMPION | PRIRODA, NATURA

Prejemniki pustolovščin: Jan Marko iz Celovca, Robert Jerin iz Novega mesta, Anja Ribaš iz Tišine, Jaka Golubič iz Celja. Rešitev: KVEST.

Izžrebanca kražke: Zala Vidali iz Ljubljane (igrica za XB360), Robert Cugmas iz Kranja (igrica za PS4). Rešitev: PETER PARKER PAJEKMOŽ.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 7. listognoja napiši v glasovnico na *Joker.si*.

STRATEŠKI KVIZNIK

Ko te igrice zafrkavajo v glavo s hrošči in šefi, spletni nasprotniki te meljejo v čežano, grafa in PS4 pa ustvarjata čezmeren hrup, velja razsedlati gamerski sedež, za ljubi mir oditi ven in se ozreti v nebo, ki stvari postavi v perspektivo. Si vedel, da našemu Soncu najbližja zvezda Proksima Kentavra leži kar 4,24 svetlobnega leta proč? Da ima največja znana zvezda, UY Scuti, premer toliko kot 1708 Sonc in prostornino petih milijard primerkov 'naše' lampice? In da smrtni eksploziji zvezde, ob kateri se sprostijo neverjetne količine energije, rečemo supernova, posebej mogočni pa hipernova? Če se zdaj umirjeni vrnemo pred zaslon, tam v povezavi s tem izrazom srečamo čisto svežo slovensko neodvisnico Hypernova: Escape from Hadea, ki simpatično spaja klasično realnočasovno strategijo s stolpičastim branjenjem in farbovito podobo. Petero Steamovih šifer z njo imamo za prav toliko izžrebancev, ki bodo rešitev nagradne igre taktično poslali do 5. oktobra prek našega vsemirsko sodobnega vmesnika na Joker.si.



1. Hypernova je zmes dveh strateških zvrsti, klasičnega RTSja in stolpične obrambe. Beseda 'zmes' v angleški obliki vodi k absolutni realnočasovni klasiki, ki se je naslonila na kultni film in roman. Kateri?
e) Supreme Commander
b) Act of War
s) Dune 2

2. Kateri v spletno večigralstvo usmerjeni žanr je dandanes krepko izpodrinil staromodne realnočasovke?
t) MOBA
f) 4X
ž) MMORTS

3. Novi Sudden Strike ne nudi nabiranja izkušenj enot, kar smo izkusili že v prastarem …
o) Red Alertu 2
a) Herzogu Zwei
x) Warcraftu

4. Tower defense ali postavljanje stolpičev se ne čuje kot posebej priljubljena zvrst, toda vanj sodi neka risankasta in posrečena mešanica sočivja ter kadavrov. Imenuj jo na izust!
b) i, to je Defense Grid!
p) Kingdom Rush, bi rekla jazst
l) Plants vs Zombies, vendarle!

5. Cilj Hypernove je gradnja medzvezdnega portala za pobeg z neprijazne lune in osnovanje novega lebensrauma. V kateri večni seriji strateških špilov pa je eden od načinov za zmago izdelava kolonizatorske ladje?
p) v Civilizationu
y) v Homeworldu
g) v Starcraftu



Slovo od mladosti

Vseeno sem si oddahnil v tej prekleti vročini. Z avtobusom sem se vračal domov. Kam pa naj še grem v teh poznih letih, ko na vsakem koraku izgubljam stik z življenjem? Bus omenjam zaradi tega, ker ravno na kilometrih do mesta – živim na periferiji, kamor me je odrinilo življenje – doživljam najbolj kruta soočanja z dejstvom, da se mi življenje izteka. Ali bolje, da izgubljam stik z njim. Čez leto je namreč na določeni postaji posebej hudo. Tam okoli so vsemogoče fakultete in potem se po predavanjih vsujejo mladenke, ki jih je težko gledati. Vso to mladost. Zmerom pogosteje se sprašujem, kaj sem pred štiridesetimi in več leti sploh počel v šolah. Dvakrat, trikrat sem se nesrečno zaljubil, in to je bilo vse. Iz dneva v dan me bolj boli, pravim pa, da je poleti za odtenek bolje, ker so počitnice, torej življenje nekako zamre.
Klavrni dnevi so bili za mano, klavrni kot le kaj. Že par mesecev sem se kot maček okrog vrele kaše sukal okoli Nintendovega switcha in nove Zelde. Celo denar sem imel v žepu, spraševal sem to in ono o njem, da so se me prodajalci gotovo že bali. Čisto sem izgubil občutek. Seveda sledi vprašanje, zakaj ga nisem nabavil. Že to je težko, da se gospodične ne zanimajo več zame, da me sploh ne opazijo. Da pa nisem več kos igranju, temu bi pa se lahko reklo, da je zadnji žebelj v krsti.
Igral sem Zelde, seveda sem, vendar na emulatorju za računalnik, ki omogoča shranjevanje položajev. O tem sem razmišljal, ker več kot na dlani je bilo, da v neprilagojeni igri ne bi bil sposoben premagati nobenega šefa. Ja, to je kruto spoznanje, taka je še bolj kruta resnica. In kaj čem potem z Nintendom? Seveda sem si ogledal bitke v novi Zeldi. Ne samo enkrat, večkrat, če priznam, potem sem samo še to počel. In se čudil, kako gladko igralci obračunavajo s šefi, jaz pa sem lahko točil le še solze, ker sem z leti nepopravljivo zakrnel.
Poraz, priznal sem dokončni poraz.
Domov, domov, med štiri stene, kamor morda edinole še sodim. Prava ura resnice. Nič kaj dobrega si nisem obetal od naslednjih dni. Če jih bom sploh doživel.

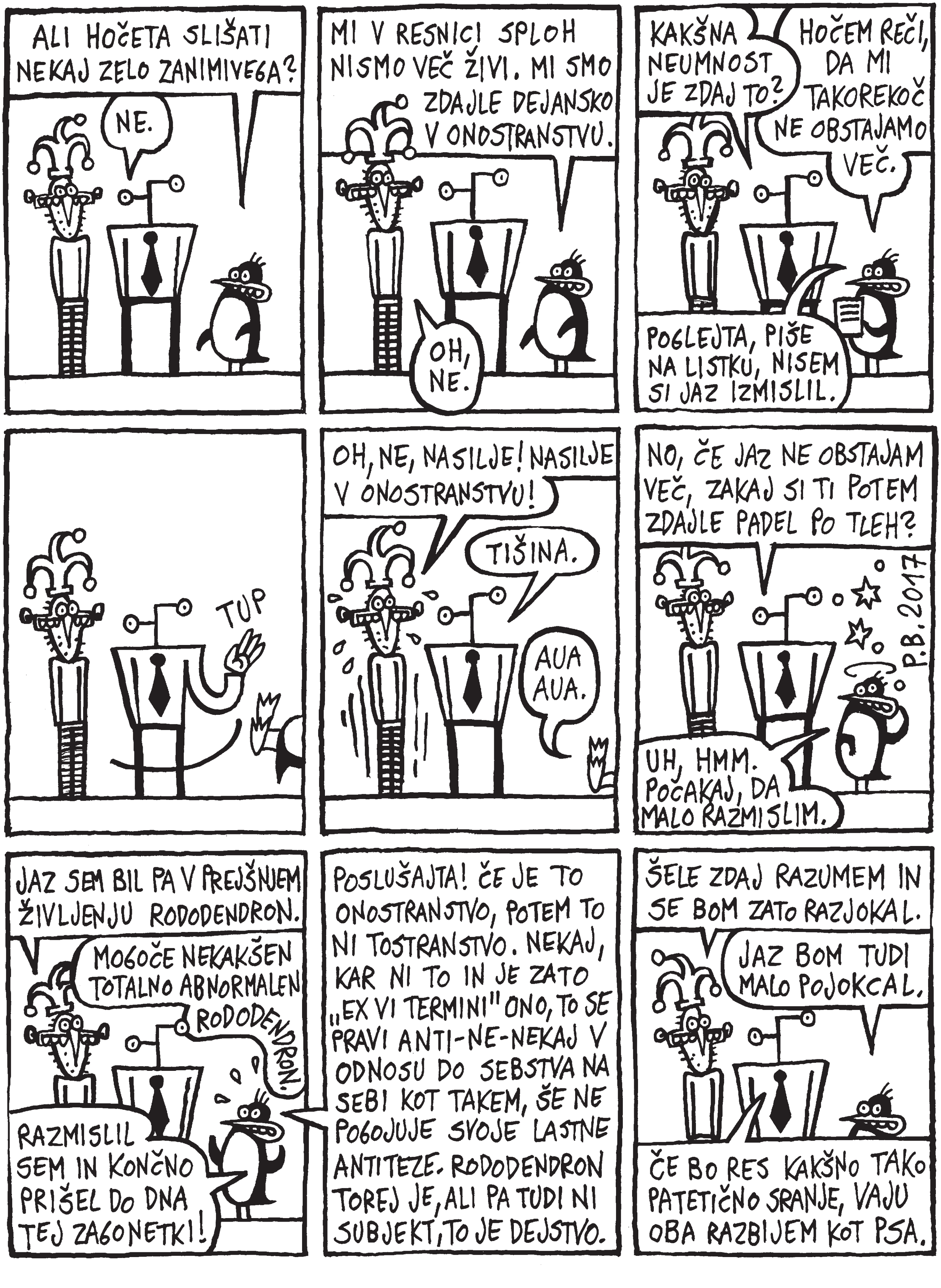
Stopil sem z avtobusa in se odpravil v trgovino, da bi si nabavil nekaj piva in v njem skušal utopiti žalost. Sklonjene glave sem zakorakal v ohlajene prostore. Vseeno sem jo malo dvignil, ko me je z vozičkom rahlo butnila mlada punca. Še dobro, da sem jo opazil. Ona mene seveda ni. Bila je ena izmed tistih, ki nosijo kapo s šildom, le da tega na zadnji strani glave. Sploh je bila v redu. Nisem je pa opredeljeval, mislim, med kakšno mladino sodi.
Napotil sem se do police s pločevinkami piva in potem je sledilo tisto, kar sem namenjen na tem mestu povedati, zaupati ali kako naj rečem. Taista gospodična je kar naenkrat poletela proti meni. V istem trenutku je v meni zažarelo upanje. Saj še ni vse izgubljeno! Toda v rokah je držala telefon in takoj mi je bilo jasno, da bo nekaj narobe. Nisem se motil. Niti pogledala me ni, samo z ihto me je spraševala, če je ali ni razprodaja rexone. Enega od izdelkov te firme sem videl na fotografiji, ki jo je na telefonu molila k meni.
Zamenjala me je za prodajalca.

Je že izginila. Nabral sem pivo in se kmalu skrušen znašel pri blagajni. Ona se je postavila v drugo vrsto. Še vedno se mi je opravičevala. Tokrat na tih način in po nekem naključju se je zgodilo, da sva skupaj spravljala vozičke in jih tudi parkirala. Moral bi kaj reči. Še ena stvar na ponesrečen dan, ki me je dotolkla. Ničesar nisem uspel spraviti iz sebe. Vsaj nek kontakt sem doživel z mladimi.
Kako so se mi zatresla kolena, ko je ona spravila iz sebe. Neobremenjeno in nežno. Če greva v bližnjo slaščičarno na kavo. In smejala se je. Nekako mi je zaupala. Saj sem tudi jaz njej, in seveda sem prikimal. Pogrešal sem mladost okrog sebe. Celo malo sem se sprostil, ko se je kar naprej opravičevala. Ne rečem, da ni pretiravala, rekel pa sem ji, in to kmalu, da bi bil izredno vesel, če bi me v kakšni drugi prodajalni zamenjala za prodajalca konzol ali iger zanje. Prišlo je do nenadejanega, do tistega, kar mi ne bi padlo na pamet niti v sanjah. Izjavila je:
"Saj jaz sem gamerka!"

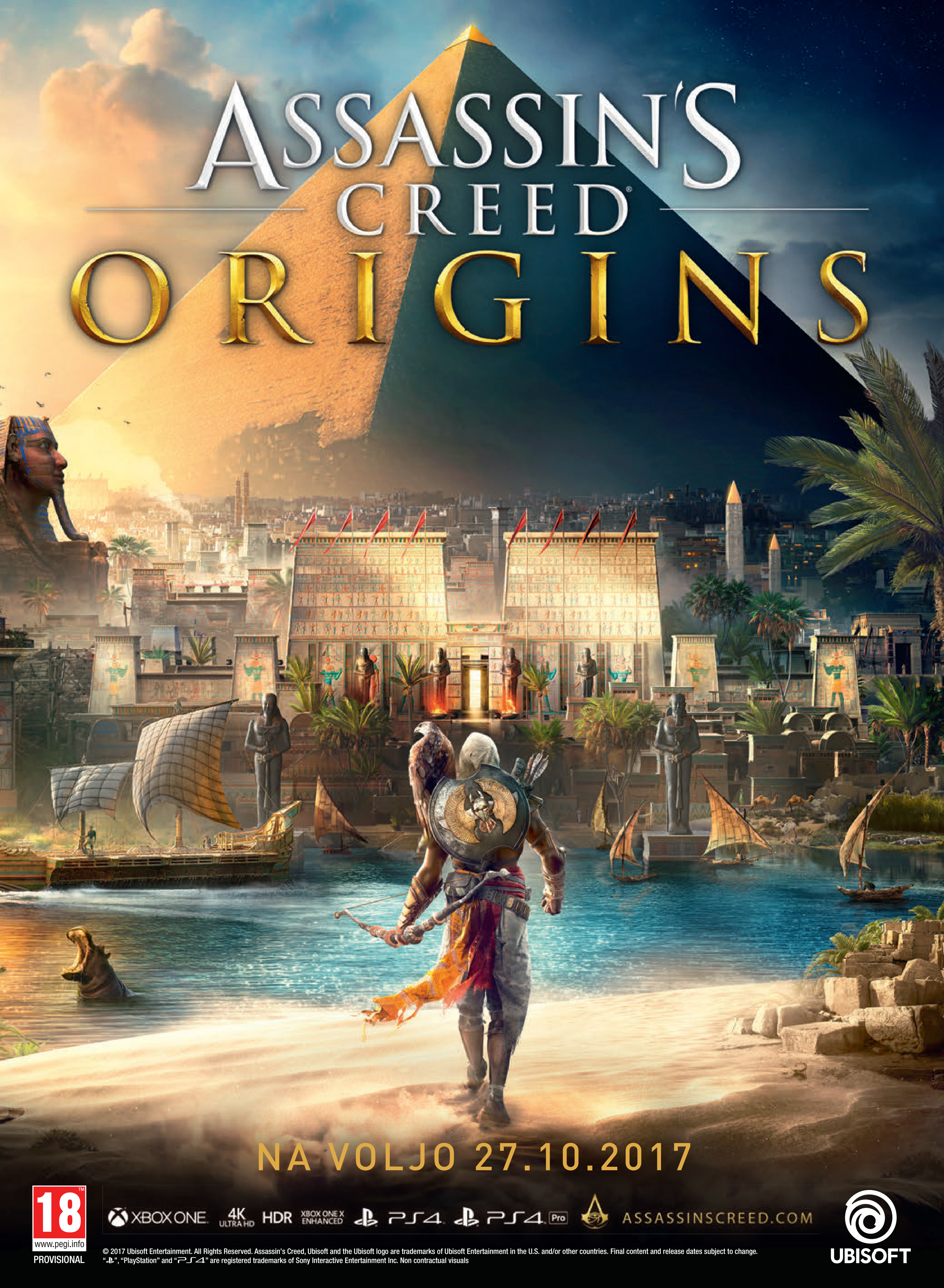
Kmalu sva bila pod mojim blokom. Sosedje so naju opazovali, gotovo mi je zrasel ugled v njihovih očeh. Že v slaščičarni sem ji naslonil glavo na ramo. Ne dobesedno, čeprav sem imel občutek, da bi tudi to sprejela. Vse sem ji povedal, prav vse. Zgoraj omenjene zagate in še kaj sem dodal. Kar vrelo je iz mene, ko sem tožil in tožil in nazadnje prišel do Batmana, Arkham Knighta in Owlboya. Pri teh igrah sem se zaradi starostnih nadlog zataknil, se ustavil, ker enostavno nisem mogel več nadaljevati.
"Mala malica!" je odločno rekla.
Rad imam odločne punce. Ponudila mi je, da me reši iz mučnega položaja in me obvaruje neprespanih noči. Zaradi nekega helikopterja sem obtičal malodane na samem začetku v Batmanu. Kolikokrat sem se v zadnjih dveh, treh letih vrnil, da bi ga končno uspel uničiti! Neuspešno. Zaupal sem ji, da sem hotel celo dati oglas v časopis, da bi prikorakal do mene kak gamer in se spopadel s nadležnimi šefi.
Sva bila že pri meni. Jaz zaletav, ona niti malo. Zaletav v tem primeru pomeni le to, da mi je padal iz rok kontrolnik in da sem komaj znal prižgati PS4. Toda prevzela je pobudo. Sedla je na kavč in opazil sem, da jo v resnici zanemarjam. Lepa punca je bila. Prekleto lepa. Nežna in vse. Saj nisem več vedel, na kaj naj se osredotočim, kar pa ne pomeni, da se je ona osredotočila name. Mi bo pač pomagala. Vmes sva se seveda menila o prihodnosti. Da bo prišla vedno in nemudoma, ko se bom kje zataknil. Kakšna sreča, lahko se bom lotil nove Zelde!
To je življenje, sem že vriskal, ker vsakemu pa res ne pustim, da šari po mojem PS4 in kasneje še računalniku. Je sploh treba omeniti, da je helikopter sklatila v prvem poskusu? Po dolgih letih sem zavriskal od veselja. In ali je sploh treba omeniti, da je prav tako v prvem poskusu rešila mojo zagato v Owlboyu? Ugotavljal sem, kako imam v resnici še premalo zagat, saj bi to pomenilo, da bi lahko v mojem stanovanju preživela kar nekaj dni. A na srečo še ni šla.
Zamolčal sem, da sem jo že pri Batmanu pobožal. Pri Owlboyu sem šel še korak naprej in nisem samo zavriskal, ampak sem jo tudi poljubil. Kot kak striček, seveda, da ne bo pomote. Čisto iz sebe sem bil. Ganjen, raznežen, kar se je le še stopnjevalo. Kot bi postajal drug človek ali, bolje rečeno, kot bi postajal spet mlad. Njen vrstnik, jebenti. In sem jo kar poljubljal in sem jo kar božal.
Prekletstvo, toda nisem se mogel ustaviti. Kakšna nenadejana sreča. Saj ne vem, kako naj povem. Obleka je začela leteti z naju. Res sem bil spet mladenič. Zahvaljeval sem se igram, ki so do tega pripeljale, gamerke je bilo pa itak eno samo življenje. Vrgla me je na posteljo, ampak po vrsti.
Čim sva bila med rjuhami, tega ne znam natančno povedati, ker preprosto še vedno ne razumem, skratka, bilo je, kot da bi se ukvarjala, če se lahko tako grobo izrazim, z nekim drugim telesom.
Kaj pa je zdaj to?
Natančno to, kar sem rekel. Kot bi objemala, poljubljala, božala in vse to nekoga drugega.
Jebenti boga!
Samo gledal sem jo, ker tistega drugega pač nisem videl. Gledal sem jo v vsem njenem razkošju, ki je bilo res obilno, ko je menjavala položaje. Kakšno ljubljenje. Temu se ne da reči drugače, z mano je bilo pa tako, da nisem vedel, kje se me glava drži. In to vse do njenega vrhunca. Prekletstvo!

Tiho sem bil, bolj tiho nisem mogel biti, ko se je začela že oblačiti in kmalu poslavljati. Ničesar nisem rekel, saj nisem našel nobene besede, za slovo mi je pa pustila svojo številko. Kaj takega.
Sčasoma sem se odpravil spat ves zmeden, poklapan, ampak na nek čuden način vseeno zadovoljen. Čim sem zaprl oči, sem ob nekaj podrgnil. Skočil sem na noge in potipal po postelji. Zatipal sem telo. V moji postelji je ležal še nekdo, čeprav ga nisem videl. Srhljivo, a hkrati nekako pomirjujoče. Le kdo bi lahko bil? In kako je to možno? Tisoč vprašanj in samo en odgovor. Tisti, ki mi je vedno tik pred nosom. Jaz sem bil v postelji, le da v mladostni obliki, ki jo je uspela gamerka iztisniti iz mene.
Sklenil sem, da bom noč prebedel. Tudi naslednjo, če ne bi še izpuhtel, ker samega sebe se res ne bi dotikal. V drugem primeru sem se pa odločal, da bi že naslednji dan poklical gamerko, da se znebi enega od naju. Popolnoma sem ji zaupal, vedel sem, da ji bo uspelo že v prvem poskusu. To bo dokončno slovo od mladosti.

Kleč


ALI HOČETA SLIŠATI NEKAJ ZELO ZANIMIVEGA?
NE.
MI V RESNICI SPLOH NISMO VEČ ŽIVI. MI SMO ZDAJLE DEJANSKO V ONOSTRANSTVU.
OH, NE.
KAKŠNA NEUMNOST JE ZDAJ TO?
HOČEM REČI, DA MI TAKOREKOČ NE OBSTAJAMO VEČ.
POGLEJTA, PIŠE NA LISTKU, NISEM SI JAZ IZMISLIL.
TUP
OH, NE, NASILJE! NASILJE V ONOSTRANSTVU!
TIŠINA.
AUA AUA.
NO, ČE JAZ NE OBSTAJAM VEČ, ZAKAJ SI TI POTEM ZDAJLE PADEL PO TLEH?
P.B. 2017
UH, HMM. POČAKAJ, DA MALO RAZMISLIM.
JAZ SEM BIL PA V PREJŠNJEM ŽIVLJENJU RODODENDRON.
MOGOČE NEKAKŠEN TOTALNO ABNORMALEN RODODENDRON.
RAZMISLIL SEM IN KONČNO PRIŠEL DO DNA TEJ ZAGONETKI!
POSLUŠAJTA! ČE JE TO ONOSTRANSTVO, POTEM TO NI TOSTRANSTVO. NEKAJ, KAR NI TO IN JE ZATO „EX VI TERMINI" ONO, TO SE PRAVI ANTI-NE-NEKAJ V ODNOSU DO SEBSTVA NA SEBI KOT TAKEM, ŠE NE POGOJUJE SVOJE LASTNE ANTITEZE. RODODENDRON TOREJ JE, ALI PA TUDI NI SUBJEKT, TO JE DEJSTVO.
ŠELE ZDAJ RAZUMEM IN SE BOM ZATO RAZJOKAL.
JAZ BOM TUDI MALO POJOKCAL.
ČE BO RES KAKŠNO TAKO PATETIČNO SRANJE, VAJU OBA RAZBIJEM KOT PSA.


SGC
SLOVENIAN GAMES CONFERENCE
30.09.2017
Four Points by Sheraton Ljubljana Mons Hotel
Slovenska konferenca za aktivne in bodoče razvijalce iger
Karte že na voljo:
www.sgc.si



ASSASSIN'S CREED ORIGINS
NA VOLJO 27.10.2017
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
XBOX ONE
4K ULTRA HD
HDR
XBOX ONE X ENHANCED
PS4
PS4 Pro
ASSASSINSCREED.COM
© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Final content and release dates subject to change.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Non contractual visuals
UBISOFT

GAME OF THRONES™



Joker


GRADI ... BRANI ... POBEGNI!
HYPERNOVA
ESCAPE FROM HADEA
Joker